昭和62年11月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第8号(通巻8号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
11
1987
NOVEMBER
360yen
●NEW
F-1スピリット
バットマン
ミシシッピー殺人事件
ダイレス
ブレイクイン
迷宮への扉
九玉伝/牙龍王
●ATTACK
大戦略
奇々怪界
バブルボブル
●㊙情報満載
ゲーム十字軍〈アシュギーネ特集〉
●LIST
ゲームプログラム
9本!!
16ページ
全ステージ&エキストラステージ徹底解剖
グラディウス2

SONY
ディスクがついた。
オドロキの
FDD内蔵
54,800円!
■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。
■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。
比じゃないぜ、ディスク付き。F1XD 10月21日緊急発売
HB-F1XD 54,800円
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
HiTBiT
そして、
もうひとつ、スゴイヤツ。
●毎秒24発もOK!勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すはやく動け!カーソルジョイスティク付き
10月21日発売
HB-F1II 29,800円
F1XDの発売を待っていた!
あの話題の人気ゲームがMSX2ディスク版で続々登場
イース
6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの新しい時代をひらく
人気ゲーム ©FALCOM
12月10日発売 ¥7,800
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。

MSX2
ツイてりゃ「イース」
運がよけりゃ「イース」がなんと4,000名に当る!
(期間10月21日〜12月31日)
F1XD発売記念!F1XDをお買い上げの方4,000名に話題のRPG「イース」が当る!
F1XDについているご愛用者カードを送ってください。毎週毎週抽せんで期間中合計4,000名にプレゼント。
さらに、外れた方にはもれなく「イース」オリジナルステッカーをさしあげます。くわしくは店頭でおたずねください。
「イース」プレゼントキャンペーン
HITBIT
FDD
HB-F1XD
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
かな
FDD IN USE
POWER
RESET
BS
RETURN
SHIFT
SELECT
GALFORCE ETERNAL STORY
ガルフォース「創世の序曲」
宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達の、ドラマティック・アドベンチャー。
©SCAPTRUST
10月21日発売 ¥6,800
J·E·S·U·S
ジーザス
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!
ムービーアドベンチャーゲーム
©ENIX
10月21日発売 ¥7,800
信長の野望 全・国・版
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥8,800
三國志
三国志
シミュレーション・ウォーケーム、話題の興奮傑作
中国全土を制する英雄は誰だ。
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥12,800

これはスゴイっ！情報やアイテムを集め、謎を解くRPGと、すばやいカンフーアクションがドッキング！

舞台は20世紀初頭の香港。闇の黒幕が香港を支配していた。悪党のボスは西環(サイワン)の虎(トラ)。そして、その下に4人の幹部がいる。きみはジャッキーを操作して、この悪党どもをやっつけなければならない。しかし、ジャッキーには西環の虎はもちろん、4人の幹部の居場所すらわからないのだ。きみは、街の中を歩き回り、人と会話をして情報を集め、まず、4人の幹部の居場所を捜すことから始めなければならない。街には悪常の手下がジャッキーを狙って待ちかまえている。敵は、比較的弱いザコから、ナイフ投げ、ヌンチャク男、カンフーの達人まで多種多彩。対するジャッキーの技もジャンプ、ローキック、ハイキック、バック転、パンチなど、とにかくスゴイ。（壁ぎわでジャンプすると三角ジャンプもできるぞ。）はたしてジャッキーは、謎を解き、ボスをやっつけ、香港に平和をとりもどすことができるか⁉

街は全部で4つ。東環・西環・北環・南環それぞれに1街と2街がある。マップを作ろう。

街の人々と話をして情報を得よう。

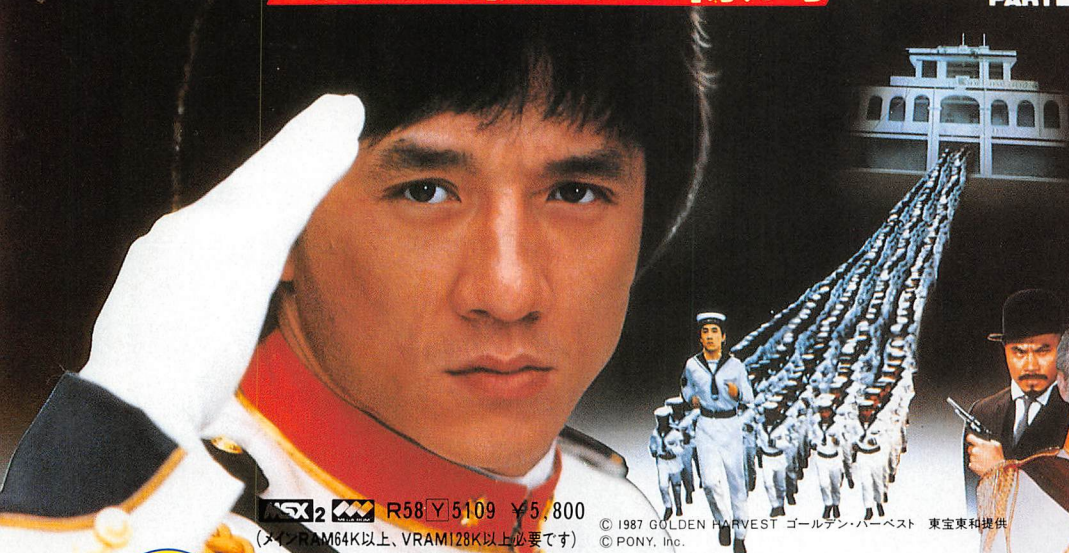
ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2 史上最大の標的

PROJECT A PART 2

わりと弱いザコは、一撃で倒せ。決めのパンチだ。

部屋の中にいるデカキャラは簡単に倒せない。このハイキックやパンチなど駆使して挑戦だっ！

ゲームは、街路、建物の中、部屋の中の3つのパートで行われる。奥の奥まで突き進め。

MSX2 R58Ⓨ5109 ¥5,800
（メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です）

© 1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト 東宝東和提供
© PONY, Inc.

好評発売中

バラエティの王様、奇面組。今度はMSX2にジャンプ！

いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ！
唯(ゆい)ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。
はたして、5人をつかまえることができるか⁉

MSX2 R58Ⓨ5813 ¥5,800
（メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です）

©新沢基栄／集英社・フジテレビ・NAS ©SEGA

札幌支店TEL011-232-5151 仙台支店TEL022-261-1741 東京支店TEL03-221-3271 名古屋支店TEL052-322-4001
大阪支店TEL06-541-1971 広島支店TEL082-243-2915 福岡支店TEL092-751-9631 ニッパンポニーTEL03-667-3741

MSX・FAN

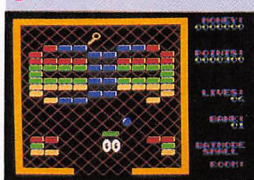
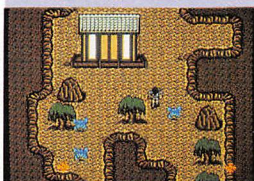
11月号 1987 NOVEMBER
CONTENTS

↑グラディウス2

↑バブルボブル

↑奇々怪界

↑ミシシッピー殺人事件

↑ダイレス〜ガイガーループ〜

↑ブレイクイン

↑牙龍王

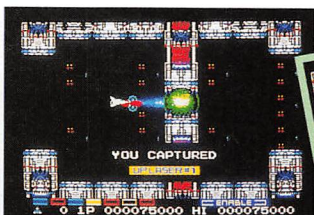
☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN·ATTACK
GRADIUS 2
GRADIUS
2
完全攻略マップを引きつれて
グラディウス2再登場
先月号に引き続き、今月は16
ページにわたり全ステージの
マップも掲載しての完全攻略。
こんなことから、あんなこと
まで、『グラディウス2』の
すべてをド〜ンと見せます!!
コナミ
☎03-264-5678
発売中
媒体
対応機種
MSX
MSX2
RAM
8K
価格
5,800円

特殊装備はやっぱりスゴイ!!

なんといっても『グラディウス2』が前作『グラディウス』と大きく違うところは、母艦ステージの最後でもらえる特殊装備ができたことだ。

ものによって、とっても役立つものや、一定の場所でなければ役に立たないものなど差はあるけれど、今までの標準装備に比べるととにかくすごいのだ。威力が大きいということもあるけれど、見た目にもハデでゲームの雰囲気をぐっと盛り上げてくれる。全部いっしょには装備できないけど、使える限りフル装備にすればもうこわいものなしだ。

とにかく、一度は装備をしてみてほしい。特殊装備はやっぱりスゴイ。

⬆➡特殊装備をもらうシーン。母艦を早く倒すと2つもらえることも……

➡標準装備のミサイルの次に装備できる強力なミサイルだ

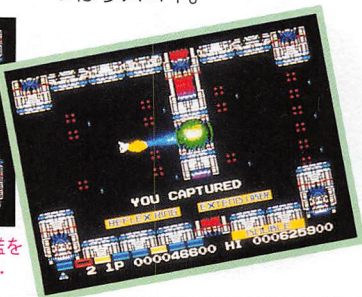
⬆特殊装備の中では使い勝手のいいアップレーザーだ。ぜひ欲しい

⬅通常はいまいち使えない。エクストラステージで有効

⬅エクストラステージで役立つ。なくてもOK

⬅ウルトラマンの八つ裂き光輪みたいな武器。いまいち！

⬅火柱みたいな武器。見た目ほどは使えない不思議な存在

⬆レーザーもこれだけ太いと強力なんてものじゃない。かなり有効

エネミースロー

⬅敵や敵の弾が遅くなる。でもスピードを取って自機を速くしたほうがマシ

⬆写真だけじゃわからないけど、エネミースローを取ったところなんだ

オプションリング

⬅これを取るとオプションがグルグルまわる。オプションがないときはムダ

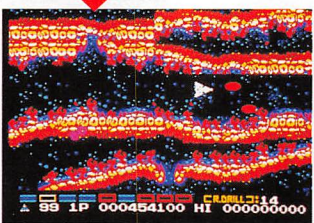
⬆オプションが2つあるときに取るのが、最も効果的だ

ベクトルレーザー

⬅縦に広がるレーザーだ。やられて装備がないときなどにけっこう助かるぞ

⬆前に進むにつれて広がっていくので、広範囲の敵を倒せて便利

ロータリードリル

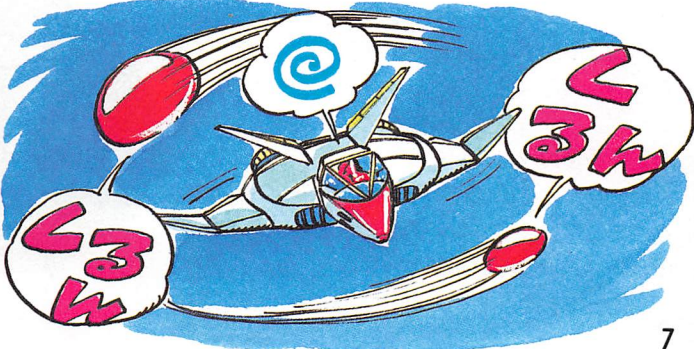
⬅これを取るとメタリオンがドリルのように回る。エクストラに行くのに必要

⬆これを取ると6面の生体粒子や、エクストラのつぶつぶを楽に壊せる

アイテムを有効に使え!!

『グラディウス2』から新しく増えたものには、特殊装備のほかにアイテムもある。

アイテムは、標準装備や特殊装備のようにパワーカプセルを取って装備するものではなくて、ゲーム中に出てきたアイテムを取って一定時間だけ装備するという仕組みだ。

アイテムの出現位置はいつも同じなので、位置をしっかり覚えておけば、必ずキミの助けになってくれる。うまく使いこなせばとても役立つ。

自機の装備が多くそろっているときはオプションリングが有効だ。ただし、オプションがないときに取ってもなんの意味もないので注意。自機の装備がないときや少ないときは、エネミースローやベクトルレーザーが有効だ。特にベクトルレーザーはいちばんよく出てくるので、こいつをうまく使おう。最後のロータリードリルは、エクストラステージに行くためにはかかせないアイテムだぞ。

ステージ1 巨像惑星

元ビックバイパーのパイロット、ジェイムス・バートンは、新しく開発された超時空戦闘機「メタリオン」に搭乗しネルバ基地を飛び立った。最初に向かったのは古代リークの民の文明都市が栄えていたといわれている『巨像惑星』だ。

その昔リーク人たちは、ところどころに置かれている巨像・アウトレイジを使い、長距離移動(テレポーテーション)していたという。

ヴェノムはそのアウトレイジを回転移動砲台「ソッド」に改造し、無差別殺りくの星にしてしまったのだ。

このステージの最後に出てくるライオット艦との戦いに備えて、メタリオンを最強にパワーアップしておかなければならない。もし1回もやられなかったなら、赤いパワーカプセルを40個取ることができる。スピード×2、ミサイル×2、レーザー×2、オプション×2、フォースフィールド。このステージだけでこれだけパワーアップしておけば、ライオット艦も怖くない。

このステージで困難な点といえば、やはり回転移動砲台「ソッド」だが、口から吐く白い弾は「ソッド」の上下にいれば撃ってこないから、それさえ見切ってしまえばたいした敵ではないのだ。ステージ最後は、動きをよく見よう。

マシーンヘッド

グラ2でいちばん最初に現れる敵。後ろから来るとは卑怯なり

メタリオンが近づくと弾を6方向に撃ってくる。手強いやつ

スタート

上下にフニフニしてかわいいやつだけど、正確に弾を撃ってくる

ここより先の場面でやられてしまうと、またここからやり直しになってしまう

ステージ2 植物惑星

この『植物惑星』は、惑星グラディウスの食料源の、約65%を賄っていた食物プラント惑星だった。ヴェノムの手によってこの星も改造を施され、侵入者をキャッチすると同時に開花し有毒胞子をまき散らす巨大植物群の惑星になってしまった。

前の母艦ステージでアップレーザーを取れた人はいいだろうが、取れなかった人にはかなりつらい戦いになりそうだ。このステージでは、赤いパワーカプセルが27個出てくるので、とりあえずスピード×2、ミサイル×2、レーザー×1、オプション×2、フォースフィールドあたりを装備していれば、ミスフィッツ艦とも対等に渡りあうことができるだろう。このステージではアイテムのエネミースローとオプションリングが出てくるので、これを、有効に使えばクリアがらくになる。

とにかく途中には赤いパワーカプセルがほとんど出てこないので、最初の宇宙空間で、ある程度の装備は付けておいたほうがいいだろう。

このステージ最大のガンがこいつ。植物の口を狙って撃て

ここから先でやられてしまった場合の再スタートはここだ

スタート

何機か編隊を組み、メタリオン目がけて追ってくる。しまつにおえないやつだ

上の段の手前から3つ目のオンスロートを破壊するとアイテムカプセルのエネミースローが出現する。これを取ってしまえば……

これが出てくる前に発射口を壊せ

4機ぐらいの編隊で来る

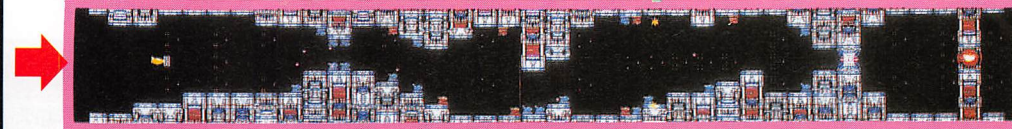
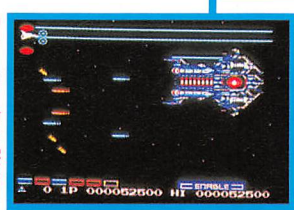
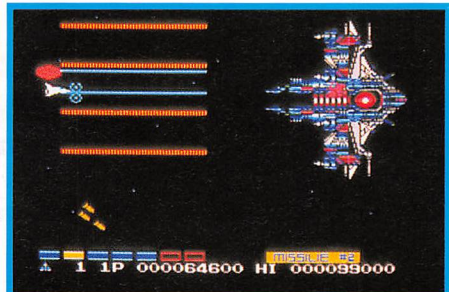
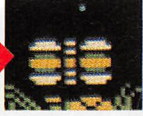
イースター島のモアイを思わせる数々の巨像

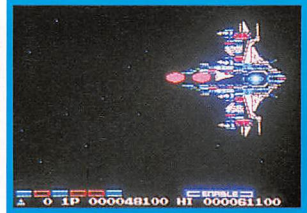
どんなに集中的に攻撃しても、ソッドを破壊することはできない

母艦ステージへ

さぁ、母艦の中に乗り込んでパワーアップだ！

メタリオンめざしてジワジワと寄ってくるのだ

いきなり前に突っこんできたりしてズルイ

ミスフィッツ艦から発射されるイオンレーザーは長くてよけるのがタイヘン！ スピードが欲しい

横1列6機編隊で迫ってくる。青いのと赤いのがいて赤いやつはカプセルを持ってる

植物壁が降りてくる場面の最も手前の下にいるオンスロートを破壊するとオプションリングが……

かしわ餅の葉っぱみたいなやつで、不規則な軌道を描きながら植物惑星をさまよっている

ミスフィッツ艦の攻略法は敵を見ずにひたすらレーザーの中央に自機を持っていくことだ

ステージ3 古代惑星

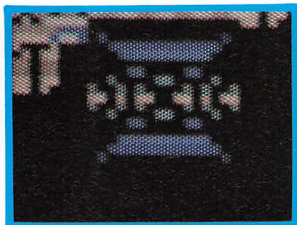
ステージ3は古代惑星が舞台。ここには巨大な柱と石板の古代遺跡がずらりと並んでいる。惑星グラディウスよりも前から知的文明が存在していた惑星らしいが、それ以上詳しいことはいまだに解明されていないという謎めいた星なのだ。

ヴェノムは、この複雑な遺跡に目をつけて大幅な改造を加えた。ここでは遺跡そのものがワナとなって、メタリオンの行く手をさえぎるのだ。

このステージを攻略するには、古代遺跡の柱を破壊しながら進路を確保していかなければならない。しかし柱をくずすとその上にのっている石板が真下に落ちてくるので、下敷きにならないように気をつけて進もう。

このステージで初めてエクストラステージが出てくる。だが無理に行く必要はないかも知れない。行けば得点はアップするけどワンアップカプセルは1つもないのでやられたら損するだけだ。それでも行くならダウンレーザーを必ず持っていこう。

メタリオンの理想的な装備としては、アップレーザーをどうしても手に入れておきたい。少なくともステージ始めの宇宙空間でスピード×2、ミサイル×2は取っておこう。それからオプション、レーザー、アップレーザーの順に取るといい。

ここの柱をくずすとベクトルレーザーが出てくる

超高速爆撃機。4～5機の編隊でやってきて円を描いて攻撃してくる

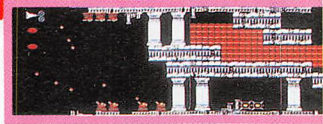
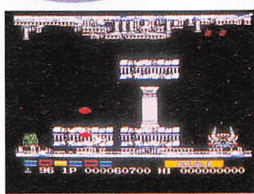
スタート

対空イオン砲台。大量の弾を撃ってくる

エクストラステージ

エクストラステージに行く直前では石板に押しつぶされない

スタート

これより先でやられたらここから再スタート

ステージ4 浮遊大陸

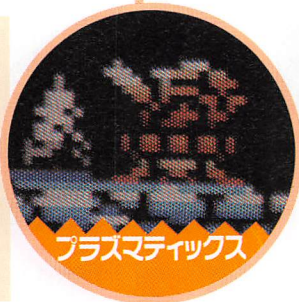
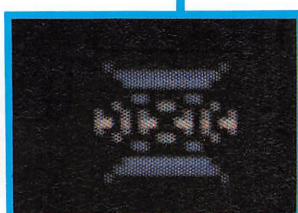
ステージ4は惑星の周囲に浮かぶ浮遊大陸が戦場になるのだ。浮遊大陸は自然の要塞になり、ヴェノムにとっては格好の前進基地だ。浮遊大陸のいたるところにレーザー砲台があってメタリオンを待ち受けているぞ。

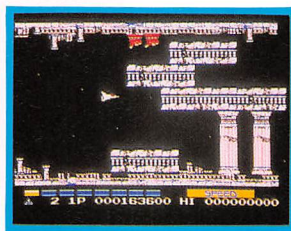
ここでは、宇宙空間の終わりから襲ってくる小惑星群、ダイアモンドヘッドに気をつけよう。いくら撃ってもまず破壊できないけれど、フォースフィールドがあれば大丈夫。

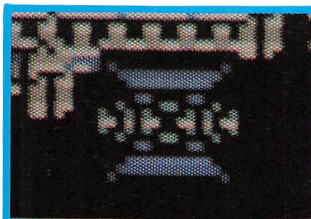
ステージ序盤でスピード×2、フォースフィールドはなんとか取っておこう。

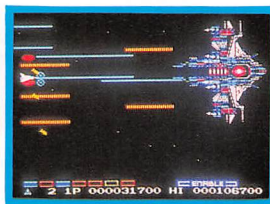
スタート

超低温移動爆雷。すごく固くて体当たりで攻撃してくる。

ハイパーイオン砲台。ちょっと見るとオジーと区別できない

ここにあるベクトルレーザーは必ず取っておこう。強力な兵器だぞ

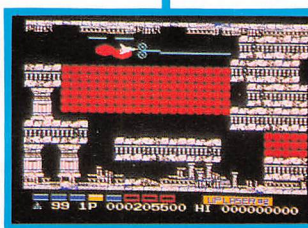
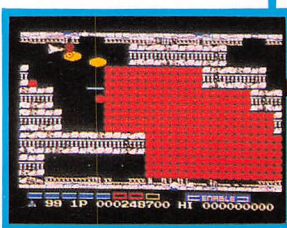
感応レーザー砲台。発射口が出たときしか攻撃できない。

⬅これより先でやられるとここから再スタートする

⬅スクランブル爆雷。編隊で円を描いて攻撃する

➡ステージ2に出てきたのと同じミスフィッツ艦だが攻撃は激しくなった

⬆ここの柱をくずすとベクトルレーザーが出現するぞ

⬆下の2本の柱をくずして上に回りこむと石板のかげから出現したベクトルレーザーが取れる。それにはスピードが要求される

⬆じつはここがエクストラステージの入り口になっているのだ

➡スクランブルハッチ。ここからダークエンジェルが発進してくる

⬆やっとのことでミスフィッツ艦を倒した。さっそく母艦内部に進入して新たな特殊装備を手に入れることにしよう

⬅わっ！ ここはダウンレーザーじゃなきゃダメだ！

⬅石板が落ちたらそのすき間を通るのだ

⬅ここはレーザーでつぶつぶを下まできれいに削ろう

⬅下の柱を先に削ってから上に回りこんでクリアだ

⬅火山を早めに壊しておけば出現してこない

⬅スクランブル戦闘機。火山から大群で飛んでくる。ウルトラセブンに出てきたウインダムの頭みたい

⬅グラディウスに出てきたビッグコアが10機も攻撃してくる

⬆ステージ4を守るメイヘム艦。磁気イオン砲を撃って前進してくる

ステージ5 炎の惑星

超高密度物体により構成された重惑星に、1600万本もの有核ミサイルを撃ちこんでエネルギーを充電させた人工太陽が、ステージ5の『炎の惑星』なのだ。

この星は、各植民星の重要なエネルギー供給基地であったのだが、ここにもヴェノムの魔の手がのびていた。プロミネンス(太陽面爆発)の制御システムは無残にも破壊され、この『炎の惑星』は文字どおり恐ろしく強力な火炎兵器惑星と化してしまったのだ。

このステージはわりと単純で、これは難しい〜という敵は出てこないのだが、途中うっかりやられてしまうと最悪の事態になるので気をつけよう。上下のプロミネンスと同時に噴出する火の玉は要注意だ。プロミネンスは、攻撃すればしばらくの間活動を静めることができるぞ。

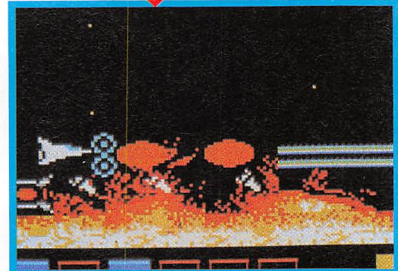
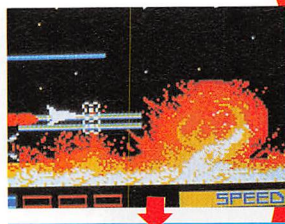
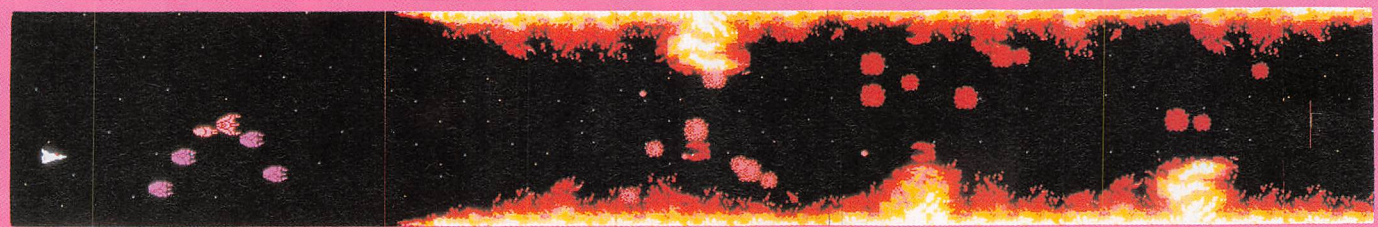
ここでは赤いパワーカプセルを全部で37個は取ることができるので、アップレーザー×2、レーザー×2、ナパームミサイル×2、あとフォースフィールドなどを装備できるはずだ。そんなもので十分だろう。

カプセルを取るためにあまり深追いしないように。

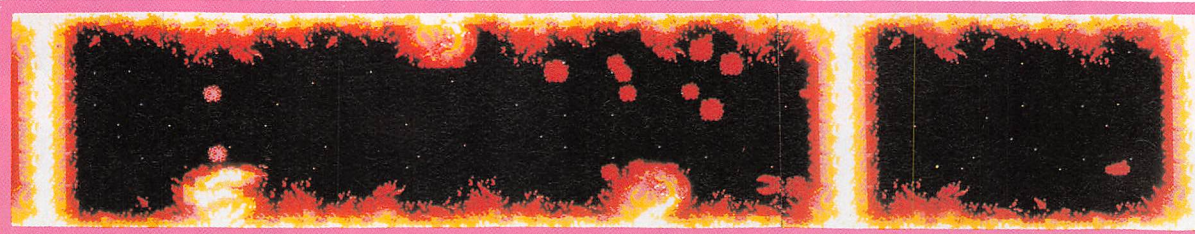
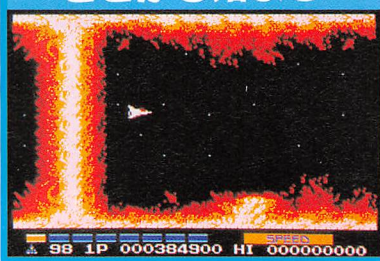
火炎兵器をだまらせろ!

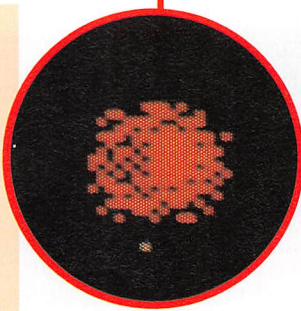
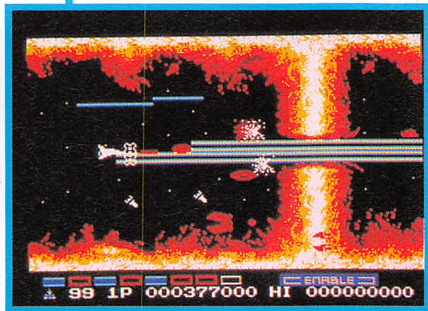
スタート

Aへ続く➡

ディッガー

➡波形の軌道を描きながら攻撃してくる。波軌道の上か下の頂点を狙って撃て

ここより先で死んじゃうと…

➡A

ここから始まる

➡ここから先で死んでしまうと、ほんと〜につらいのだ。ここからやってこの面をクリアできたらエライ

➡名前はないけどリッパな敵キャラ?「火の玉くん」と呼んでくれ

➡火の柱の通り抜けできるところは毎回場所が違うので要注意

あなたも
これでグラディウス通(ツー)? その1

Qバート

前作の『グラディウス』では、『ツインビー』をスロット2に差しこむとビックバイパーがツインビーに変わってしまうという技があったけれど、『グラディウス2』でもそんな楽しいことがいっぱいできるのだ。

その1つ『Qバート』を使うと隠しコマンドが……。

●NEMESIS●

F1キーで画面を止め「NEMESIS」と入力し、リターンキーを押すと次の面へ面飛ばしすることができる。

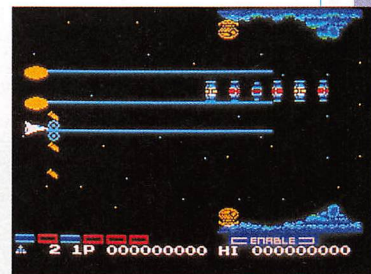
●METALION●

F1キーで画面を止め「METALION」と入力し、リターンキーを押すと自機メタリオンが緑色に輝き一定時間無敵になることができる。ただし、壁・障害物などにぶつかるとやられてしまうが、何度でも有効だ。

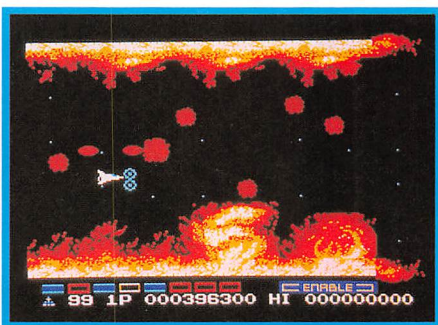
↑緑色に光るメタリオン。敵の弾に当たってもてんでへっちゃらなのさっ

●LARS18TH●

F1キーで画面を止め「LARS18TH」と入力し、リターンキーを押すとメタリオンをフルパワーアップすることができる。

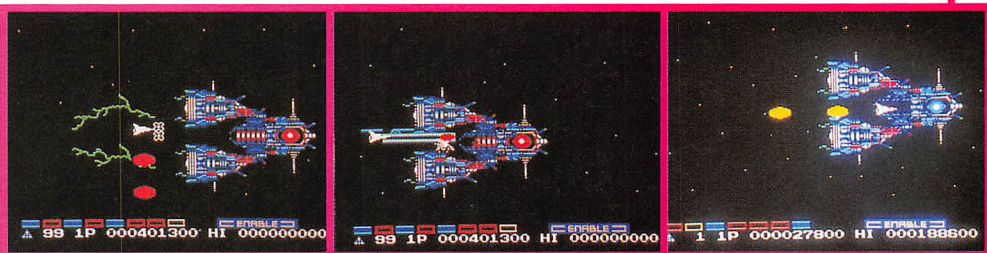
このフルパワーアップはそのとき持っている特殊装備によって変わる。

↑見て見て。1面の最初のところなのにフルパワーなのさ!

←ループを描くように出現する。ここで出てくるリッパーはすべてパワーアップカプセルを持っているのだ

つ、強い!

←いきなり画面が止まって緊迫したBGMが。ひえ〜っ、上と下から火の玉攻撃だぁ〜。つ、つらいぜ!

↑メイヘム艦から発射される磁気イオン砲はどうやってよければいいんだよ〜!

メイヘム艦はこうして倒せ!!

このメイヘム艦のイオン砲攻撃と前進攻撃にはお手上げだ、というキミにメイヘム艦の攻略のしかたを特別に教えちゃうぞ!

↑メイヘム艦を倒すには、まず2基ある磁気イオン砲のふところ深くまで近づいてイオン砲が発射されるのを待つ。イオン砲を発射するとメイヘム艦は急に前進してくるので、そのままの位置をキープし攻撃を続けるのだ

ステージ6 生命惑星

6番目のステージになる生命惑星は、グラディウス帝国がバイオテクノロジー研究を行うためのサンプル惑星だったのだけれど、ヴェノムによって、細胞核分裂が高速で変則的に行われる増殖惑星に改造されてしまったのだ。

ステージの途中、上下からメタリオンをはさみこむようにして出てくる生体粒子は、画面の左下に下がって弾を撃とう。このときオプションとレーザーがあれば1度にたくさんの生体粒子を破壊できるぞ。

ステージの真ん中あたりで上下の壁がせばまっているところは、敵の攻撃も激しく、よける場所もないのでつらいところだけれど、オプションをメタリオンの前に持ってきて盾のかわりにすれば結構助かるはずだ。

今まではステージの最後に母艦が出てきて、特殊装備を手に入れることができたけれど、ステージ6では母艦が出てこない。つまり特殊装備を手に入れることができないわけだ。最後には母艦に代わって「ドゥーム」というかなり手強い敵が待ち受けているぞ。

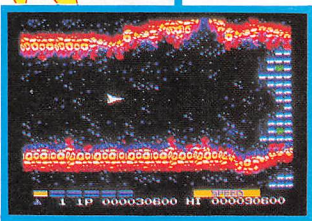
このステージでの装備は、スピード、オプション、ミサイル、レーザー、アップレーザーの順に取るのがいい。余裕があれば×2ずつ取っておきたい。

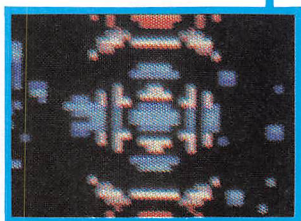
さあ、いくぞっ!!

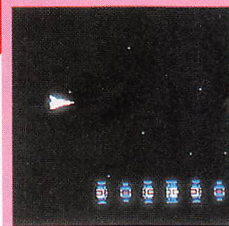
スタート

ここから先で死んじゃうと…

➡B

➲ここより先でやられたときの再スタート地点だ。もう生体粒子は迫ってこない

➲有機イオン砲台。有機というからにはやっぱり生きているのかな

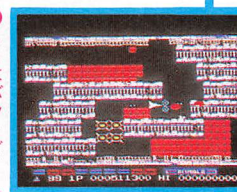
➲このロータリードリルを取ってエクストラをめざせ

第2のエクストラステージさっ

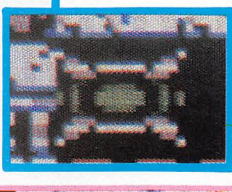
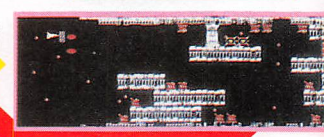
スタート

6面にはエクストラステージが2つある

ステージ3に1つ目のエクストラステージがあったけど、ステージ6には2つ目と3つ目がある。ここには2つもエクストラステージがあるのだ。ステージ6の途中から2つ目につながっていて、さらにその途中から3つ目につながっている。この3つ以外にエクストラステージはない。

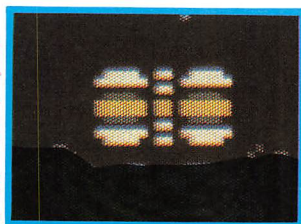
前作のグラディウスにあったエクストラステージには得点の上がるカプセルのほか、1個取るごとにビックバイパーが1機ずつ増えるワンアップカプセルがたくさんあったけど、今回はそのワンアップカプセルが、全部のエクストラステージを合わせても、2つしかないんだ。だから危険をおかしてまで、エクストラステージに行く必要はないかもしれないね。

ただ、エクストラステージは地形がかなり複雑なので腕に自信のある人にはなかなかやりごたえがあっていいかも知れない。

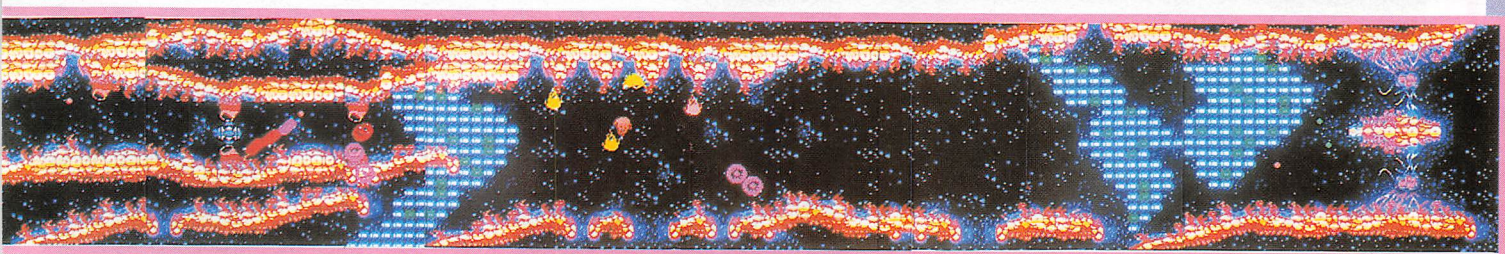
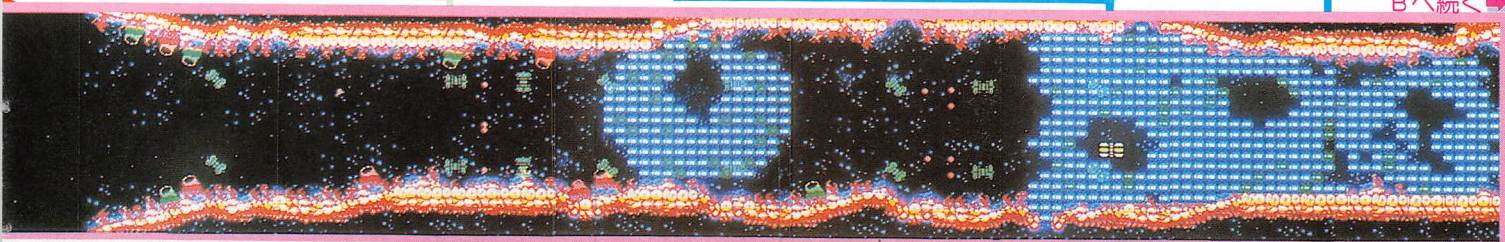
➲ここはバックビームがないと絶対に通ることができない。必ず用意しておくこと

➲上から4番目の石板の下に1個目のワンアップが

➲柱の影にあるロータリードリルは必ず取っておこう。メタリオンの進路を確保するのに重要なアイテムだ

スタート

エクストラステージの中のエクストラステージだ!

戦略爆撃機。2機平行に飛んでくる

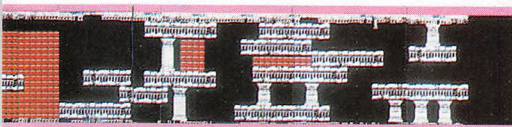
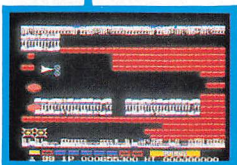
オプションリングを取ってきり抜けろ！

プチ　プチ　プチ

こんな具合に上と下から生体粒子が迫ってくるんだ。気持ち悪い

Bへ続く

ここが2つ目のエクストラステージの入口だ。生体粒子の中を突き進め

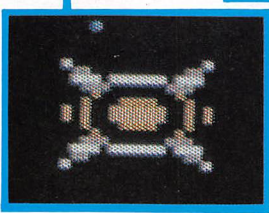
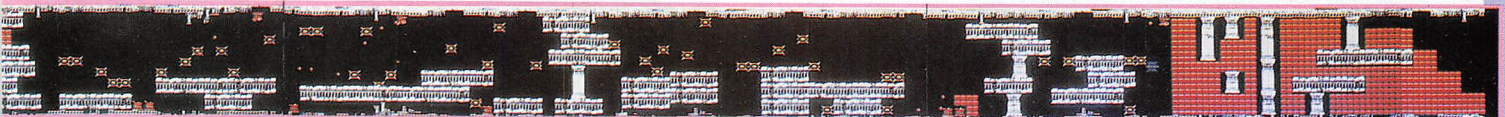
有機抗体。上下からやってくる。アップレーザーさえあれば全然こわくないのだ

特殊プラズマ抗体。群れをなしてメタリオンの前後からフラフラと迫ってくる

生体粒子を全部壊さずに少し残し、それを盾にするのだ。こうすれば敵の弾に当たらないぞ

ここが3つ目のエクストラステージへの入口だ

ここにもあったワンアップ

赤いつぶつぶの中に2つめのワンアップカプセルが隠れているぞ！

イエローカプセルは1個ずつ取るより連続で取ったほうが高得点になる

これがイエローカプセル。取ると得点がアップする。全部取っちゃおう

カプセルの連続取りだ

ステージ7 要塞惑星

この要塞惑星は、もともとは惑星グラディウスの遊撃スペースとして開拓されたのだけれど、ヴェノムは、この基地を特殊プラズマ鋼で、侵入者が簡単に入りこめないように改造した。

ステージ7はグラディウス2の中で最も長く、敵の攻撃も激しい。それになんといっても最大の難関となるのは特殊プラズマ鋼だ。これは目の細かい金網のようなもので、画面全体を完全におおいつくすところもいくつかあるほどだ。

このステージを攻略するには、とにかく確実にパワーアップしていくということにつきる。最低の装備でもスピード×2、ミサイル×1、オプション×1、レーザー×1、アップレーザー×1はどうしても欲しい。特にレーザーは特殊プラズマ鋼に対して非常に有効なので2個目のオプションより先に取ろう。

スタート

ステージ7は赤カプセルがいっぱい

←赤い敵が大編隊で来た。でもあわてちゃいけない。こいつらを全滅させてパワーカプセルを集めろ！

→歩行型対空砲撃ロボット。上下の壁にへばりついて移動しながら攻撃してくる

C

↑これさえあれば広い範囲にわたって進路が確保できる

←こんな貧弱な武器ではとうていたちうちできない。なんとかしてパワーアップしたいところだ

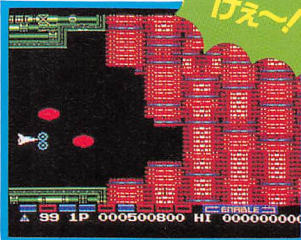
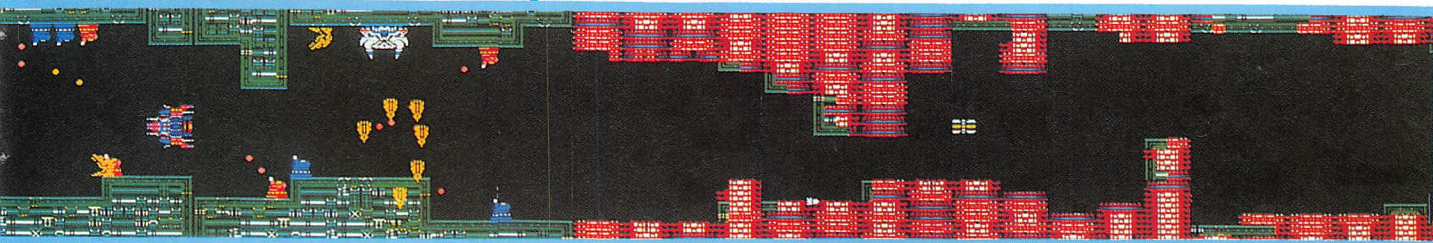
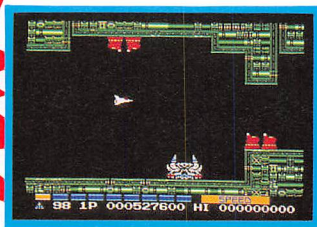
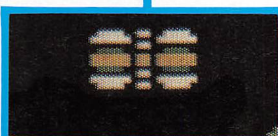
↓ここの敵の攻撃は本当に激しい。敵の弾をよけているだけでも大変なのにダークエンジェルまで攻めてきた

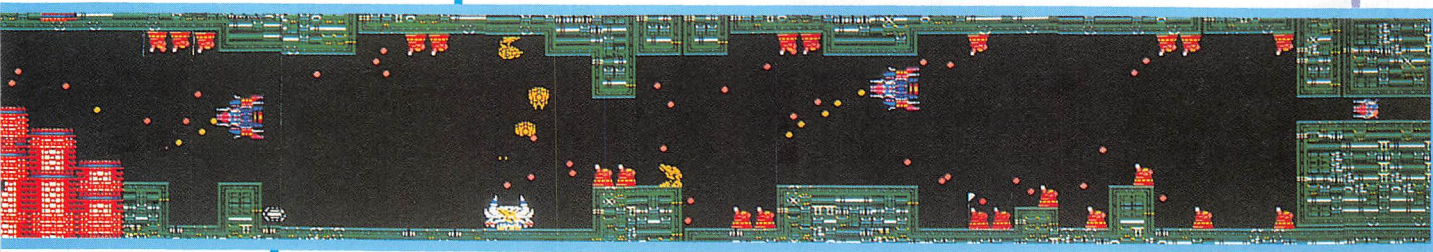
↑エネミースローがあった。これは無理しても取ろう。地味なアイテムではあるれけどとっても助かるよ

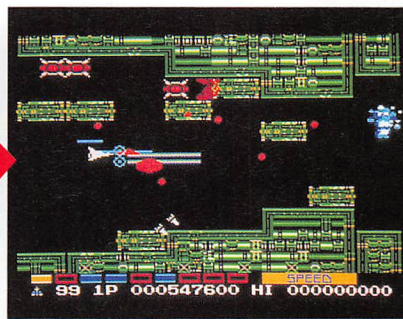
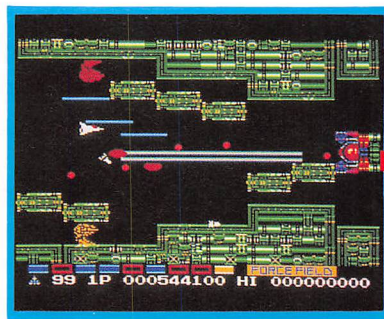
D

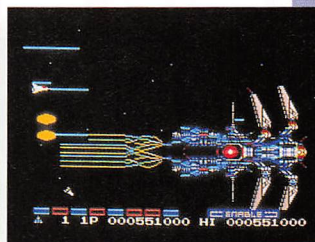
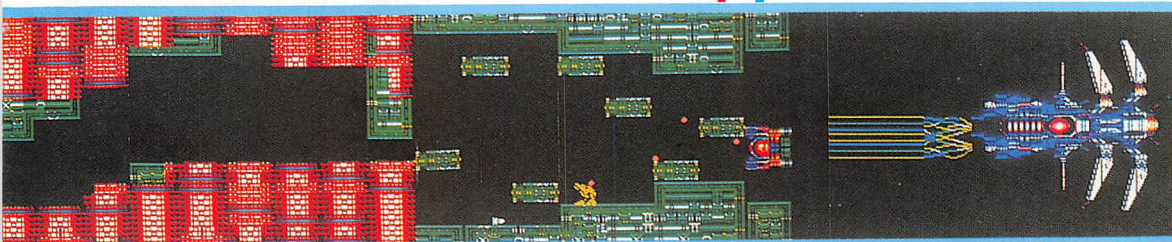
❷わーっこんなすごい量の弾よけられないよー！　まさに雨アラレといったところ

❸画面を上下に往復しながら大量の弾を撃ってくる。ビッグコアの子供みたい

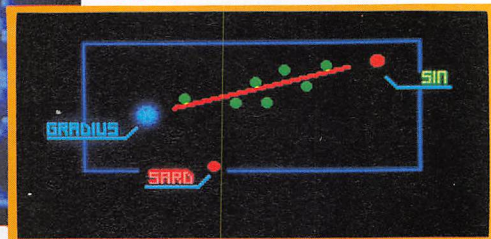
げぇ～！道がない!!

❶これがステージ最大の難関、特殊プラズマ鋼だ！　元の地形が全然わからない。とにかくレーザーを撃ってメタリオンの進路を切り開け！

➡Cへ続く

❸これより先でやられたときの再スタート地点。ここから始まると非常に苦しい

❶オプションリングを取って特殊プラズマ鋼をかたっぱしから消しちゃう。ここでは重要なアイテム

❹遠隔操作爆雷。細い通路に入ると後ろから襲ってくるのだ

➡Dへ続く

❸これも大量の弾を撃ってくる。さっきのを弟とすれば、こいつは兄さんってとこかな

❸上下に動くブロックを、たくみによけながら連射しよう。ここはあせらず時間をかければ敵を破壊できる。あまり前にはいかないほうがいいだろう

❷これがアドバン艦だ。前進はしないからレーザーをよけながら撃てば倒せる。

非常事態発生

⬅ステージ7の母艦を倒すと、大きく画面に「EMERGENCY」と表示される。警報も鳴って、非常事態という雰囲気がよく出ていて緊張する!?

⬇惑星シンにやっと着いたのに、ヴェノムは惑星グラディウスの方へ……

『ついに惑星シンに　やってきたぞ!』
『ヴェノムはどこだ…』
『おかしい!レーダーはんのうがない!』
『…ヴェノムはどこに行ってしまったんだ!』
『こちら空軍コントロールセンター　メタリオンおうとうせよ!』
『こちら　メタリオン!』
『ヴェノムが惑星グラディウスに急速接近中!
メタリオンは、ただちに惑星グラディウスにもどれ!』
『なにっ!』
『メタリオンが惑星シンにむけて接近中であることをしったヴェノムは、みずからマザーシップにのりこみ惑星グラディウスにむかっていた。』
『ヴェノムは、すでに惑星グラディウスに接近中であるとの通信をうけたメタリオンは、ただちにヴェノムをおい、惑星グラディウスにむけて急速発動を行った。』

ステージ7の母艦を倒すと、突然、警報が鳴りひびいて、「EMERGENCY(エマージェンシー)」(非常事態)と画面に映し出される。

続いて表示されるメッセージを読んでいくと、なんと最終ステージだとばかり思っていたステージ7から、再びステージ1までもどらなければならないというのだ。

ヴェノムが自分の母艦で、惑星グラディウスへ向かっているらしい。それを追ってメタリオンも急いでもどらなければならない。再びステージ6〜1まで逆もどりだ。

ちょっと(本当はかなり)ショックだけど、めげずに出発だ。待ちうけるのはヴェノム艦だ。さんざん苦労させられて、またまた難路をもどらなければいけないなんて、なんて意地悪なんだろう。とにかくグラディウスへの出発だ。

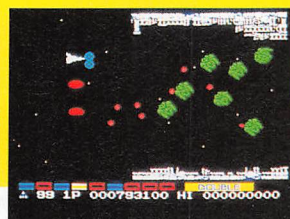
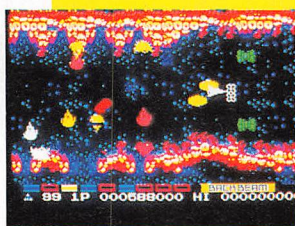
旅はまだ終わらない……

非情な中間メッセージを見終わると、いきなりステージ6が始まる。落ちこんでいるひまはないのだ。

ひとつ注意しておくと、ステージ6から逆もどりするといっても、スクロールが逆になったりするわけではないので間違えないよーに! 要するに、ステージの順番が逆になって始めからやり直しというわけだ。ただし、敵の攻撃も激しくなっているぞ。

もどるときのステージに、新しい敵キャラクタも登場するのだ。

⬆これは強敵だ。レーザーをはね返されると自分がやられてしまう

炎の惑星の途中で出てくる赤い三角の敵がそうだ。こいつの名前は「メイス」で、かなりの強敵だ。メイスはビームやアップレーザーでなければ倒すことはできない。通常のレーザーやエクステンドレーザーでは、逆にはね返されてたいてい自分がやられてしまう。レーザー装備で来てしまったときは、ダブルやバックビームに変えるか、近づいてアップレーザーで倒そう。

あなたも これでグラディウス通(ツー)? その2

『グラディウス2』といっしょに差せるROMは、『Qバート』だけじゃない。『ガリウスの迷宮』や『夢大陸アドベンチャー』にも秘密があるのだ。

『10倍楽しむカートリッジ』も使えるけれど、ちょっと機能も違うし、こっちのほうが役立つかもね。どっちも人気のゲームだからみんなもわりと持ってるよね。持ってるなら一度は試してみよう!

ガリウスの迷宮

『ガリウスの迷宮』をスロット2にいっしょに差すと、メタリオンの装備のバックアップができるのだ。

例えば、フル装備でやられても次のときスピードのかわりに「BACK UP」と表示されるので、そこでパワーアップすればやられる前のフル装備にもどるのだ。

ただし、この機能は自機の残りがあるときでないとできない。ゲームオーバーになって、F5キーでのコンティニューを使ってしまうとバックアップは効かないのだ。とにかく、自機をできるだけ増やしながら進もう。

↑これは1機やられたあと。画面下の表示が見えるかな?

BACK_UP
HI 0000124

↑この表示がスピードのかわりに出ていれば装備のバックアップができるのだ!!

装備復活

↓どうだすごいだろ! 完全にもとどおりになったぞ。でもいい気になってゲームオーバーになるともうダメ!!

夢大陸アドベンチャー

『グラディウス2』といっしょに『夢大陸アドベンチャー』をスロット2に差すと、『けっきょく南極大冒険』で、一躍スターになったペンギンくんに、メタリオンが変身してしまうのだ。

ペンギンくんは必死に汗をかきかき宇宙空間を飛んでいる。撃つ弾もハート型になって、パワーカプセルも、〝あんこう〟や〝ふぐ〟のような魚になってしまうのだ。フォースフィールドを使うとペンギンくんの体が緑色になるのだ。

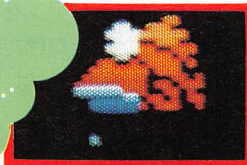
↑オプションをつけたところ。オプションというより分身だね

↑ペンギン君でフォースフィールドを取るとなぜか緑色になっちゃう

そのほかにも、オプションをとるとペンギンくんと同じ形をしたオプションが2つまでつけられる。ただし同じ形といっても〝ふちどり〟だけだけどね。

『グラ大陸』(?)でゲームをすると、ペンギンくんが大きいぶんだけ、ちょっとゲームがしにくくなるみたいだ。でも、かわいいからいいか。

←キャー、かわいいっとかいってしまいたくなるぐらいかわいい。一度最終ステージをクリアしたキミも、もう一度ペンギン君でどう?

パワーカプセルだって……

↑これは赤のカプセル。これを取ってパワーアップだ!!

↑青のカプセルはフグみたいだね。画面の敵を一掃できる

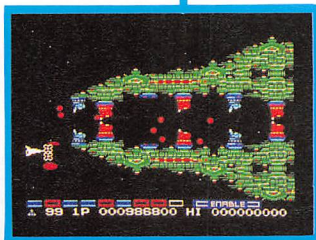
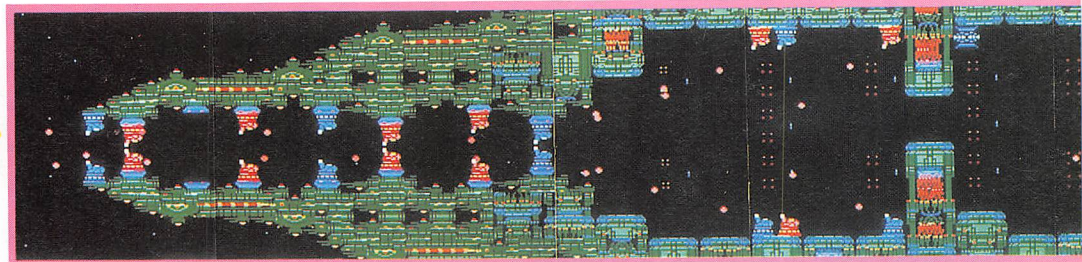
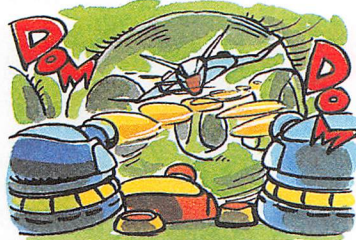
最終ステージ
ヴェノム艦

スタート

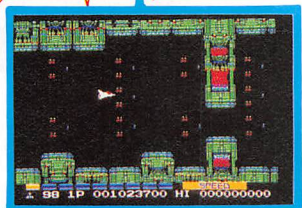
巨像惑星から要塞惑星。そして、また巨像惑星へと全部で13の惑星で戦闘を繰り広げてきたメタリオンの前に、いままで戦ってきた戦闘母艦の何十倍もあるんじゃないかというものすごい戦闘母艦が現れた。

超人的頭脳と非人間的残虐さを持つヴェノム博士が造り上げた超巨大母艦「ヴェノム艦」である。

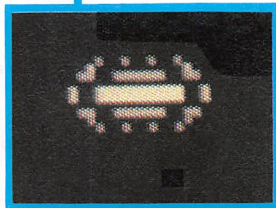
ヴェノム艦はヴェノムの最後の砦だけあって、その恐ろしさは想像もつかないほど、高度な攻撃力と防御力を備えている。

ここへ乗りこんでいくにはスピード×2、ナパームミサイル、アップレーザー×2、エクステンドレーザー、オプション×2、フォースフィールドを持っているのが最も望ましいが、とにかく反射神経だけが頼りのステージだ。

←固定砲台すべてがメタリオンに攻撃してくる

→まわりを取り囲むようにいきなり出現するのだ

エクソダス

ここから先で死んじゃうと……

←ヴェノム艦の再スタート地点。ここからのクリアはめちゃムズい

←シャッターが閉じて、道をふさがれちゃったぞ

→ここでのエネミースローは、まさに天の助け！

そして、平和をむかえた

宇宙暦6666年、元ビックバイパーのパイロット、ジェイムス・バートンはメタリオン1機でヴェノム軍全滅に成功したのだ。

惑星グラディウスにやっと平和が訪れた。メタリオンはグラディウスに向けて進路をとった。そしてゲームのラストにこんなやりとりが……。

『こちらメタリオン、宇宙空軍コントロールセンターどうぞ。』

『たったいま、ヴェノム軍全滅に成功した。』

『おめでとう！ジェイムス！』

『これで惑星グラディウスに再び平和がもどってくるだろう。』

『そうねがいたいね。しかし、まだ　バクテリアン軍全滅に成功したわけではない。……完全な平和がおとずれるのは、バクテリアンを宇宙から滅ぼしたときだけだ。』

『そのときには、また出動してくれるかい。』

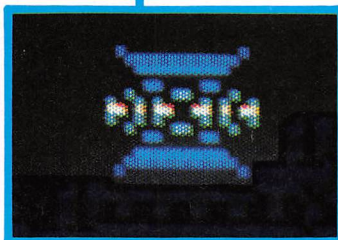
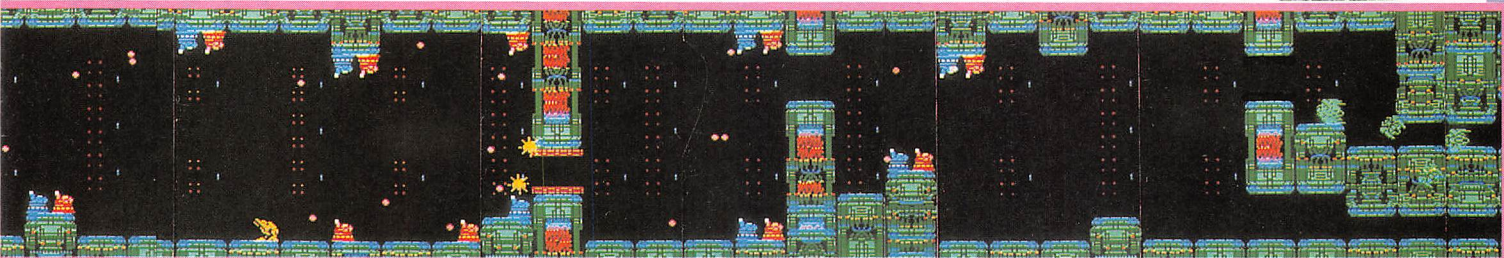
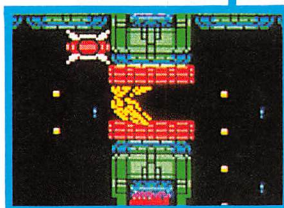
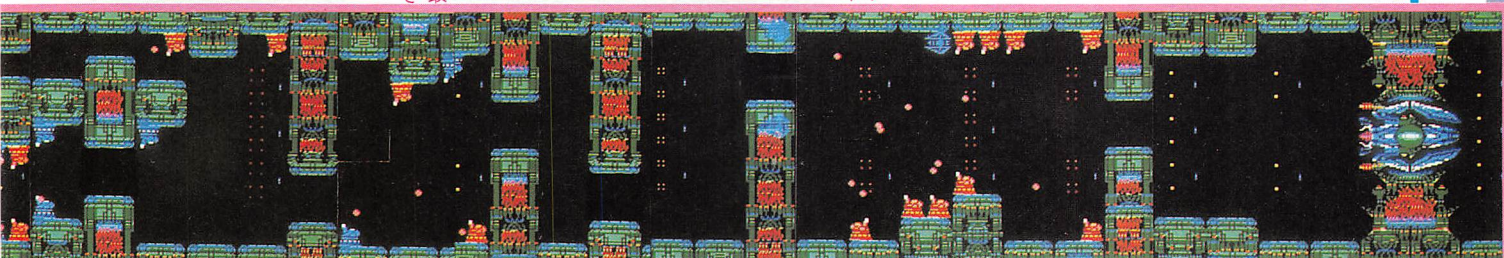
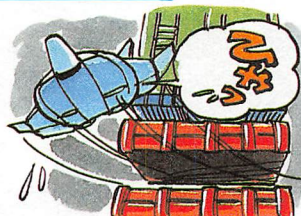
『そうだな……ロックでもやりながらかんがえてみるよ。』

―FIN―

↑→ヴェノム艦を倒したジェイムスの顔は心持ち明るく見える

➡Eへ続く

➡磁気イオン砲を嵐のように撃ってくるヴェノム艦の最終兵器。ここが本当のラスト！

⬅たいへんだ、たいへんだ！シャッターが降りてきた。早く通過しないと

⬅このベクトルレーザーを取って、いやーな敵をねこそぎ倒してやろーぜ

⬅苦心の末、やっと倒すことができた。ほっと一息なのだ

➡この地点にいればイオン砲は届かない。あとはオプションを使って……

⬅敵もシャッターにはさまれると爆発してしまう

グラディウス大賞発表!!

この『グラディウス2』をつくるにあたって、コナミはMSXのユーザーからアイデア募集(62.6.15 〜7.31)を行った。

オリジナリティのある作品・アイデアを求めて審査を行った結果、各部門つぎの人たちが優秀賞に選ばれた。

●ゲームアイデア部門／長崎県・一ノ瀬博人

●ストーリー・シナリオ部門／該当者なし

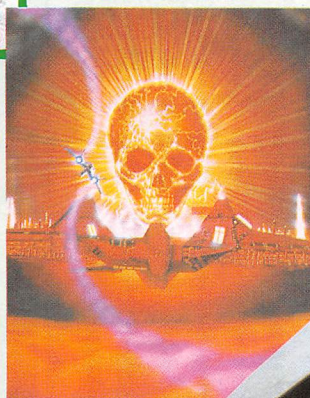
●モデル・ジオラマ部門／群馬県・大河原正年

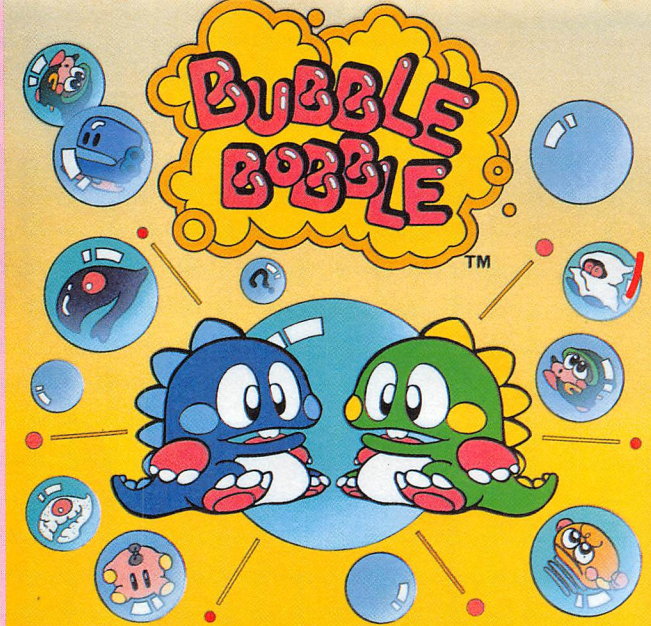
●イラスト部門／大阪府・中川潤　(敬称略)

そして、名誉あるグラディウス大賞にはシナリオ部門の作品で千葉県の野倉弘次くんが選ばれた。おめでとう。

➡ゲームアイデア優秀賞。ていねいに書かれてる

➡賞品を手に喜ぶ野倉弘次くん。中学3年で、まだ15才なんだって。熱の入った作品でした

⬇イラスト部門優秀賞・すぐにプロとして通じそうな作品だ

⬇モデル優秀作品。これはメタリオンかな？ なかなか凝ってました

FAN ATTACK

パズル要素もたっぷり。バブルンとボブルンの100面攻略!

ゆかいな怪獣バブルンとボブルンの繰り広げる全100面の攻略。アワを使って敵をやっつけて、フードに変わった敵をパクパクたべながら進むのだ。でも、100面だけでは終わらない……?!

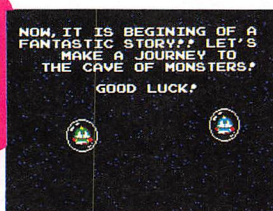
タイトー
☎03-264-8611
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	5,800円

行く手には謎がいっぱい!

このゲームの原作はアーケード版。ちょうど去年のいま頃発表されて、今年の春には人気の高かったゲームだ。

ストーリーは魔法使いによってさらわれた彼女を、バブルンとボブルンが助けるというもの。そのためには100面突破しなくてはならないんだ。ゲームのほうは意外とかんたんで、アワで敵をくるんで角や背でつつくだけ。とくにむずかしいことはないんだ。57種類におよぶフードの出しかたにはいろいろな条件がからみあっていて、こり出すときりがない。じつはそれほど奥が深い面をもっているゲームなんだ。奥が深いといえば、このゲームには重大な謎がいくつか隠されている。ゲームを解いていけば、それは自然とわかるようになっているのだけどね……!

100面もあるなんてたいへんだ!

バブルンとボブルンは彼女を助けるために出発したのだ

魔法使いにさらわれてしまったバブルンとボブルンの彼女。助けに行くには2人でね

バブルンとボブルンはみているだけでも楽しいやつ。バブルンだけでもプレイできる

アワを知らなきゃはじまらない!

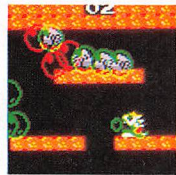
バブルンとボブルンのたった1つの武器はアワ。このアワで敵を閉じこめて、角や背びれでつつくと敵を倒せるんだ。この他にアワには重要な役割があって、踏み台としても使えるということ。高いところに行くときにアワの上でジャンプするとさらに高いところまで行くことができる。でも、アワっていうのはとてもデリケート。時間がたつとすぐにポンとわれちゃう。

その1 敵をアワ攻め

アワで敵を閉じこめよう。これ基本ね。

その2 袋小路に注意

狭いところではアワがすぐわれてしまう。

その3 アワの命短し

時間がたつと赤くなってこわれてしまう。

その4 押しっこなし

アワに押されて敵にぶつからないでね。

その5 気流を考えて

各ステージには気流があってアワが一定の方向にみんな流れて行くようになっている。流れが速すぎてアワに乗りにくかったり、上にあがらなくて困ってしまうことだってある。1度にたくさんやっつけるときや待ちぶせするときなど利用しよう。

その6 時間がないよ

もたもたしていると突然画面の下からハーリーアップ(HURRY UP)と出てくる。これが出ちゃうと敵がまっ赤になってぷんぷん怒りだして、せかせかと動きまで速くなってしまうのだ。おまけに倒せないすかるもんすたまで出現する始末。

基本テクと特殊バブル！

敵キャラを倒すにはアワで閉じこめて、頭で突いたりするのは基本だよね。だけど、その他に1度に敵をアワのなかに閉じこめて倒すやりかたもあるんだ。

それと、アワにはふつうのもの以外に特殊バブルとよばれるファイアー、サンダー、ウォーターの3種類がある。突っつくとなかのものが飛び出して一気に敵をやっつけることができてしまう。

下の表をよく読んでマスターしよう。

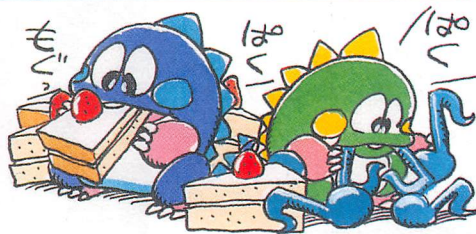
1 アワを吐いて頭つき 敵をアワに閉じこめたら、頭の角や背びれで突っついてやっつけよう。そうすると敵はフードに変身！ 	**2 連鎖わり** 敵がたくさん固まってきたところを一気にアワに閉じこめて、1度にやっつけると高得点になるのだ。
3 アワ乗り ジャンプボタンを押しつづけるとアワに乗ることができる。この技を使わないとクリアできないステージもある。 	**4 連続アワ乗り** アワ乗りを応用したハイテクだ。アワとジャンプボタンを押しつづけるとできる。ステージ39と90で使う。
5 かぶりつき 敵がすぐ目のまえにきたとき、アワを吐くとアワに閉じこめなくても敵はフードに変身してしまう。 	**6 ファイアーバブル** わると炎がなかから出てきて敵をやっつけるんだ。下に落ちた炎はわったときの背びれの方向に広がっていく。
7 サンダーバブル わると背びれの方向横一直線にイナズマが走って敵を倒す。炎と同じにうっかりさわるとしびれてしまう。 	**8 ウォーターバブル** わると水が下に流れだして、敵を押し流してしまう。自分も流されることもあるけど利用するっていう手もある。

お得なステージもあります

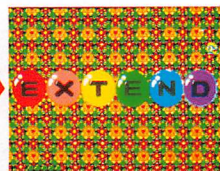
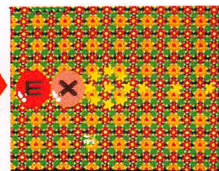
■ボーナスステージ

ホーリーウォーターを取ると、突然花やクローバー、音符などが、画面中にいっぱい現れて、ボーナスステージになるんだ。これはなかなか楽しいものがある。

⬆ホーリーウォーターでほら、画面は音符だらけ

⬆すべてボーナスフードを取ると10万点！

■エクステンドバブル

敵を連鎖わりで、3匹以上まとめてやっつけると、エクステンドバブルが出る。このバブルをEXTENDと6文字すべて集めると、そろえたほうが1UPするよ。

⬆紫色のDを取ればEXTENDがすべてそろう

⬆どう？　きれいでしょう。何度見てもいい！

⬆バブルンがうれしそうにジャンプ、ジャンプ！

⬆というわけで、バブルンが1UPしたのです

おなじみ敵キャラが勢ぞろい

このゲームに登場するのはみな顔見知りのキャラクタばかりだ。知っている人はいるかな。あの『ちゃっくんぽっぷ』なんかに登場していたキャラたちなのだ。まいたとはタイマーの逆さ読みなんだ。

スーパーどらんく

ずうたいのやたらでかい謎の大ボス。ある薬に弱いというハナシ。100面までいった人にはわかるよね

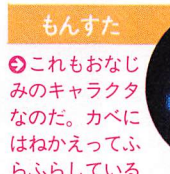
ぜんちゃん

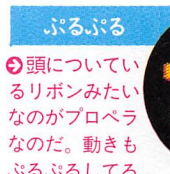
ジャンプしたり、走ってきたりしてしつこい。でもわりとラクな相手なんだ

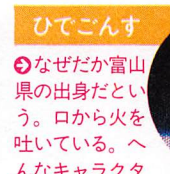
ばねぼう

バネでぴよ〜ん、ぴよ〜んはねてる。なんだかスズメのようにみえるなあ

まいた

『ちゃっくんぽっぷ』で出口を岩でフタしていたやつ。今回は岩を投げる

もんすた

これもおなじみのキャラクタなのだ。カベにはねかえってふらふらしている

ぷるぷる

頭についているリボンみたいなのがプロペラなのだ。動きもぷるぷるしてる

ひでごんす

なぜだか富山県の出身だという。口から火を吐いている。へんなキャラクタ

いんべーだ

なつかしいキャラクタ。タイトーといえば文句なくこいつを思いだす

どらんく

空のウイスキーのボトルを投げてくる。アルコール中毒気味の魔法使いだ

すかるもんすた

もたもたしていると出現する。ぜったいに倒せない強敵。でも憎めない？

アイテムの効力はちょっと魔法っぽい

アイテムはパワーアップ、ボーナス、敵を全滅させるもの、特殊なものと4種類に分けられる。そして、アイテムを出現させるための条件はすべて決まっているんだ。

ちなみに魔法のつえはエクステンドバブルをどれでも3つ取ると出現。トレジャーボックスの場合は、アイテムのクロスを3つ。地震を起こして敵を全滅させてしまうブックオブデスはファイアーバブルを使って敵を12匹倒す、といったぐあいなんだ。こんなふうにして、アイテムは得点やラウンド数、何をいくつ取るかとか、敵を何匹倒すかなどによって決まっている。

さて、HURRY UPを15回出すとどんなアイテムが出現するのかな。

アイテム	得点	効力	アイテム	得点	効力
キャンデー（ピンク）	100	アワの飛距離アップ	クロスオブウォーター（水色）	3000	大洪水にして敵を全滅させる
キャンデー（ブルー）	100	アワのスピードアップ	クロスオブサンダー（黄色）	3000	雷が発生して敵を全滅させる
キャンデー（オレンジ）	100	アワの連射機能アップ	クロスオブファイア（赤色）	3000	強力な火の玉を16発、その面で吐ける
シューズ	100	移動スピードアップ	ブックオブデス	3000	地震を起こして敵を全滅させる
ダイナマイト	200	大爆発して敵を全滅させる	スターティアラ	3000	星を降らせて敵を全滅させる
パラソル（オレンジ）	200	3面先にワープできる	魔法のネックレス	5000	エナジーボールを出現させ敵をやっつける
ホーリーウォーター（イエロー）	300	ボーナスステージになる（音符）	すず	2000	ゲームスタート時に鈴の音で全滅アイテムが出るかどうか知らせる
ホーリーウォーター（オレンジ）	300	ボーナスステージになる（花・レッド）	水晶玉	5000	ゲームスタート時にアイテムやフードの位置がわかる（10面有効）
ホーリーウォーター（グリーン）	300	ボーナスステージになる（クローバー）	ドラッグオブサンダー	——	サンダーバブルが吐ける100面にしか出ない
ホーリーウォーター（レッド）	300	ボーナスステージになる（花・オレンジ）	魔法のつえ	500	クリア時にアワをフードにするさらにビッグフードも降らす
ホーリーウォーター（パープル）	300	ボーナスステージになる（虹）	トレジャーボックス	1000	クリア時にアワをフードにするさらにビッグフードも降らす
ちゃっくんハート	3000	一定時間無敵になる	パラソル（レッド）	200	5面先へワープできる

フードは出し方、そのときの条件がカギ

バブルンとボブルンの得点源になるのが、このフードたち。でも、フードというのは理解するのがたいへん。まず、出現のしかたによって点数が違う。これは表の上のほうに書いてあるように、一定時間たつと決まった位置に現れるタイマーフード、面クリア時にアワが変身するラウンドクリアフード、敵を倒すと変身するエネミーフード、ボーナスステージで出るボーナスフードと4つのタイプがあるためなんだ。

それから4つのタイプのなかで、タイマーフードの場合だと早くクリアしたほうが高得点のものが出て(表の番号㉜～⑬の順)、HURRY UPが出てしまったら⑦～⑫でランダム、すかるもんすたを出してしまったときは①～⑥でランダムとなるんだ。

エネミーフードは同時にやっつけた敵の数で決まる。1匹だけだと⑩のバナナ、2匹だと⑩+⑨……という感じで、7匹だと⑩+⑨+⑧+⑪+㉟+㊱+㉞というわけ。さらに1匹の場合で、ふつうのアワ以外の特殊バブルやアイテムでやっつけたときは別のフードとなる場合がある。

ラウンドクリアフードの場合はステージ1だと㉞、というふうに決まっている。さらに、バブルンだけでプレイした場合、クリアしたときの得点の下3ケタが000だと⑰、110だと⑯……990だと⑬。2人の場合は下3ケタが同じとき下2ケタが00だと①、10だと②……90だと⑩。

ボーナスはホーリーウォーターの色で種類が決まってる。

フード得点一覧表

Ⓣタイマーフードとして出るとき　Ⓡラウンドクリアフードとして出るとき
Ⓔエネミーフードとして出るとき　Ⓑボーナスフードとして出るとき

No.	フード	Ⓣ	Ⓔ	Ⓡ	Ⓑ
①	ピーマン	10		700	
②	なす	20		700	
③	玉ねぎ	40		700	
④	白かぶ	60		700	
⑤	きゅうり	80		700	
⑥	きのこ	100		700	
⑦	にんじん	200		700	
⑧	かき	300	2000	700	
⑨	みかん	400	1000	700	
⑩	バナナ	500	500	700	
⑪	プリン	600	3000	700	
⑫	チョコアイス	650	6000	700	
⑬	サイダーアイス	700	3000	700	
⑭	いちごかき氷	800		700	
⑮	ソフトクリーム	900		700	
⑯	31アイス	1000		700	
⑰	フライドポテト	1000		700	
⑱	フランクフルト	2000		700	
⑲	ハンバーガー	2000		700	
⑳	ショートケーキ	2000		700	
㉑	フライドチキン	3000		700	
㉒	カクテル	3000		700	
㉓	ビール	4000		700	
㉔	紫水晶	5000		700	
㉕	サファイア	6000			
㉖	ルビー	7000	4000		
㉗	アメジスト	5000			
㉘	サファイアネックレス	7000			
㉙	アメジストネックレス	6000	5000		
㉚	カッパークラウン	8000		700	
㉛	シルバークラウン	9000		700	
㉜	ゴールドクラウン	10000		700	
㉝	エクレア		5000	700	
㉞	チェリー		6000	700	
㉟	ぶどう		4000	700	
㊱	パイナップル		5000	700	
㊲	花(レッド)				500
㊳	花(オレンジ)				500
㊴	クローバー				500
㊵	虹				500
㊶	音符				500
㊷	ダイヤ(パープル)		6000	700	
㊸	ダイヤ(イエロー)		8000	700	
㊹	ダイヤ(レッド)		9000	700	
㊺	ダイヤ(シアン)		7000	700	
㊻	ダイヤ(青紫)		10000	700	
㊼	BIGダイヤ(パープル)			64000	
㊽	BIGダイヤ(イエロー)			32000	
㊾	BIGダイヤ(レッド)			32000	
㊿	BIGダイヤ(シアン)			16000	
51	BIGダイヤ(青紫)			16000	
52	BIGサイダーアイス			8000	
53	BIGチョコアイス			8000	
54	BIGみかん			16000	
55	BIGなす			16000	
56	BIGエクレア			32000	
57	BIGショートケーキ			32000	

START

とにかく、見せます。一挙100面！

このゲームには100面ものステージ数が存在する。どのステージをとってもデザインがくふうされているし、パズル的要素ももりこんでいてちっともあきない。その100面を一気にお見せしよう。

ノーミスでプレイをつづけると10面ごとに何かが起こるよ！

1 まとめてやっつけちゃえ！

2 下から２番目で待ちぶせしよう

3 始まったらすぐに上の段に行こう

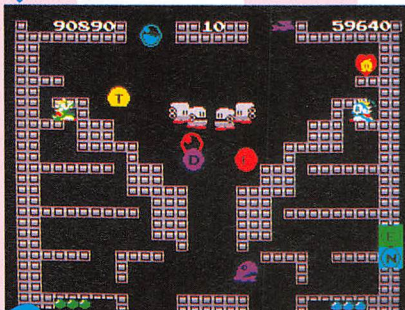
4 下の段でじっと待っているのも手

5 いちばん上の段から水を流すこと

6 ここも水を使えばＯＫだよね

7 下から２段目でまとめて攻撃！

8 下の段で待ちぶせ作戦

9 下の段のまん中に向けてアワを

10 アワに閉じこめたらすぐに倒す鉄則を忘れずに実行しよう。じつはここにたいへんな秘密が隠されている。ここまでノーミスでクリアするとね……！

11 すぐ２段目のまん中に行こう

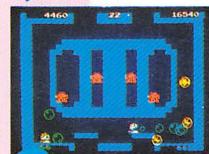
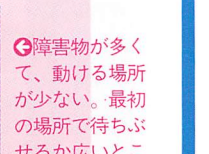
12 いちばん上で待ってたほうがいい

13 ハートの外にいるやつから攻撃

14 下の小さい段に乗って攻撃

15 下の３匹をやっつけてから上へ

16 顔の口の部分は安全地帯

17 最初の位置で待っていれば平気

18 障害物が多くて、動ける場所が少ない。最初の場所で待ちぶせるか広いところに誘いこんでやっつけよう

19 ミゾに落ちないように注意

20 水を利用して上の段へ行こう

21 下で敵が降りてくるのを待つ

22 サンダーバブルを使うべし

23 ムリをせずに下で待機しよう

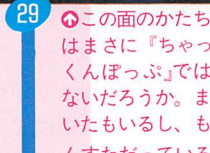
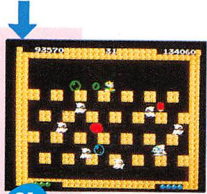
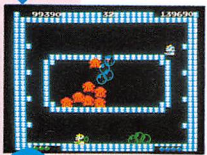
24 ひとまとめにして倒そう

25 フライパンの上に炎を落とせ

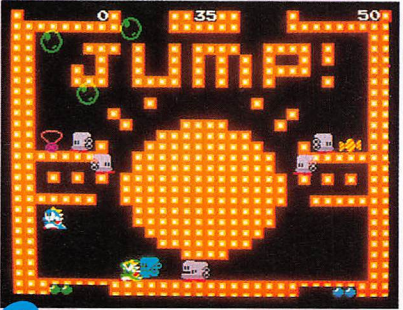
26 上にすばやく乗って炎を！

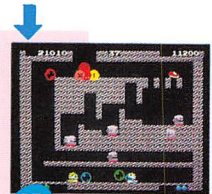
27 いちばん上か下にいて攻撃

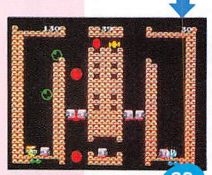
28 いちばん下でアワの連射だ

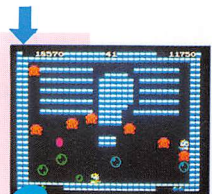
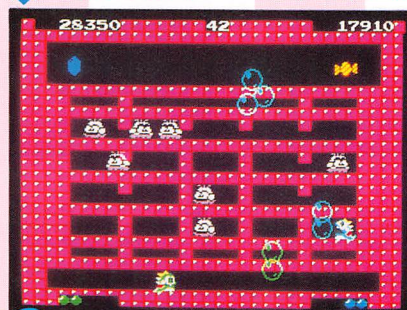
29 この面のかたちはまさに『ちゃっくんぽっぷ』ではないだろうか。まいたもいるし、もんすただっているではないか！

30 くぼみの敵をサンダーで攻撃

31 ↑まん中で待ってアワで攻撃ね

32 ↑なかに入るタイミングがコツ

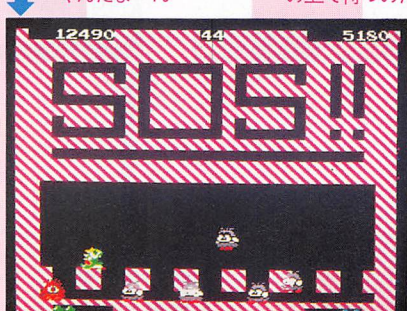
33 ↑下に落ちてきたぜんちゃんをやっつけて、アワ乗りで上に行き、倒していける。他のやつらはかぶりつき攻撃を使えばラクに倒せるよ

34 ↑下は危険。上で勝負しようね

35 ↑下に落ちてきたぜんちゃんを、やっつけてアワ乗りで上に行き、倒してしまおう。復活するのがすごく早いので気をつけなくっちゃ！

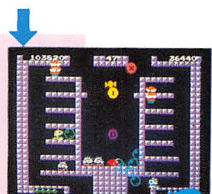
36 ↑かぶりつきでドンドン攻撃しよう

37 ↑下から角で突っついてしまおう

38 ↑ファイアーバブルでね！

39 ↑地道に戦うことをオススメします

40 ↑ここにも謎があるんだよん

41 ↑下に降りてきたのからねらおう

42 ↑とにかく下から順にやっつけてしまおう。いちばん上に敵を集めると、まずやられてしまう。ここの面はよく考えなくてはならないのだ

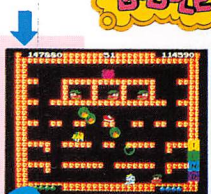
43 ↑わーい、ちゃっくんだよ～ん

44 ↑１回やられたほうがラクなんだ。だって逃げまくるのがたいへんなんだもん。上の段と下の段を行ったりきたりして１匹ずつ倒すしかない

45 ↑ここはボーナス面なんですね

46 ↑アワを吐いてすぐ逃げるのが大切

47 ↑両側を倒してまん中のをやる

48 ↑中央の小さい段の上で待つのだ

49 ↑なかに入ってやっつけるしかない

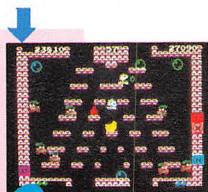
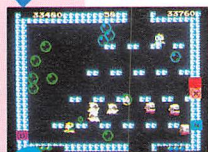
50 ↑どらんくを下で待ちぶせしよう

51 ↑下に落ちてきたあたりをねらう

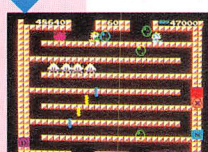
52 ↑いったん上に行ってしまうと下には戻ってこられない。１匹ずつていねいに倒していったほうがいいと思うのだけど

53 ↑上の中央付近が有利ではある

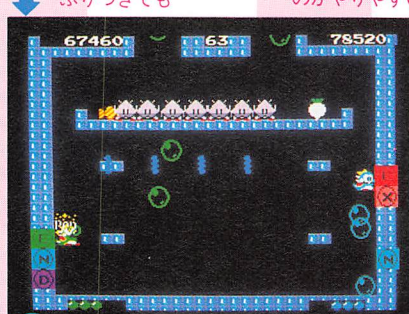
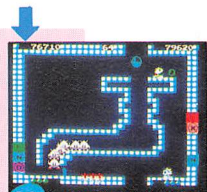
54 ↑下のまん中の段で、いちばん下にいる敵を倒す。そんでアワ乗りで上のまいたをやっつけるのがベストでしょ！

55 ↑敵キャラの復活が早くてイヤ

56 ↑上か下にいて１匹ずつねらうこと

57 ↑上から降りてきた順に攻撃！

58 ↑下にいてまとめてやっつけよう

59 ↑上から落ちてきた敵を攻撃しよう

60 ↑あの、ここにもじつはその……？

61 ↑上で待っているという手もある

62 ↑上に避難してかぶりつきでも

63 ↑左下にアワを吐いて１段上へ。こんどはそこでアワを２つ。そして上の段のすみっこの段の上にのってかぶりつき攻撃をためしてみようか

64 ↑水の力を借りるのがいちばん

65 ↑上で降りてくる敵を待つのみね

66 ↑炎で攻撃するのがいちばん

67 ↑ムズイ面なのだ。ファイアーバブルの力を借りなくっちゃ。連続アワ乗りをマスターしていないととてもじゃないけどやりきれない

68 ↑上で待っているのがやりやすい

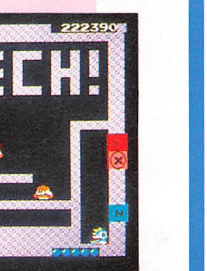
69 ↑たいへん、たいへん、まいただ！

70 ↑ファイアーバブルでやるしかない

71 ↑両脇に入ってしまうとめんどうだ

72 ↑連続アワ乗りができない人はこのステージはクリアできませ〜ん。ばねぼうは固まっているので攻撃しやすいんだけどもね

73 ↑右の敵は水で攻撃するのだよ

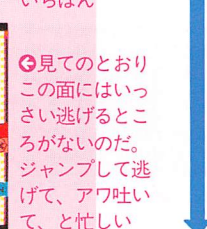
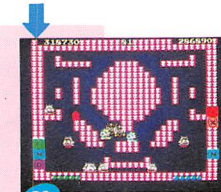
74 ↑いちばん上の段で待つのみ

75 ←見てのとおりこの面にはいっさい逃げるところがないのだ。ジャンプして逃げて、アワ吐いて、と忙しい

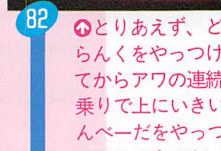
76 ↑いんべーだは上で待ってようね

77 ↑落下しながらサンダーバブルを

78 ↑右か左のはっぱにのって攻撃する

79 ↑広いところで攻撃したほうがね

80 ↑上で待ちぶせがいちばん

81 ↑ここにいるのがいいみたい

82 ↑とりあえず、どらんくをやっつけてからアワの連続乗りで上にいきいんべーだをやっつけてしまうのだ。変わった面

83 ↑まわりにいるどらんくは上にいて待ちぶせして攻撃しよう。まん中のいんべーだは連続アワ乗りでやっつけるけどムズイ

84 ↑きゃーっ！　いんべーだが怖い

85 ↑ＴＡＫＡってだれのこと？

86 ↑アワアワしなくっちゃたいへん

87 Rの横の点に乗ってみよう

94 まとめて倒すことを考えよう

88 ぜんちゃんは全員まん中に落っこちてしまう。しかたないのでファイアーバブルを操ってじょうずに攻撃しなくっちゃ。アワの連続乗りもお忘れなく！

95 まん中に向かってアワを吐いて、戻ってきたものに乗って上にいくようにしよう。上のでっぱっているところに乗って攻撃しよう

ちょっぴり、お手本難解面

●63面の場合

アワを一つ出して、その上に乗って右なめ上にジャンプ！

ここでも同じようにアワをまた出して、右ななめ上にジャンプする

あとは、もう一段上がってインベーダを倒せばいいのであ〜る！

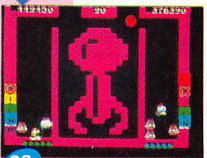
●72面の場合

ここは連続アワ乗りを使う。左によって向きだけを変え、アワを出す

真上にジャンプして、さらにアワを出してジャンプするのだ

繰り返していくと、じょうずに上にあがることができてしまう

89 いちばん上の段で炎を使うよろし

96 いんべーだをどうする？

90 こーんなに連続アワ乗りなの？

97 ちょうどこのあたりがいい

91 下でかぶりつきしかないみたい

98 ごちゃごちゃした上は嫌い

92 両側のすみはとても危険

93 意外とかんたんな面なのです

ページがたりない！ もっといいたいナゾ・なぞ・謎

●探してほしいたくさんの隠しコマンド

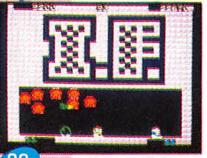
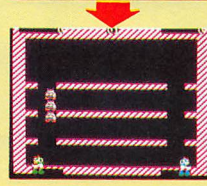
じつはたくさんの隠しコマンドがあるのだけどここではすべてを語るわけにはいかないのだ。たとえば写真にあるパワーアップの設定やラウンドセレクト。この他にバブルン1匹で始めたゲームにボブルンが途中から参加することもできる方法もあるらしい……!?

●謎の扉が出現した！

この扉はノーミスでクリアすると出現するんだ。この扉の向こうにはいったい何があるのかな？

●まだつづく!?　謎の裏面

100面をクリアしたはずなのに「恋人のベティとパティはまた地下に連れさられてしまった」というのだ。いったいどんな理由なのだ。しかも「スーパーバブルボブル」なるものは……!?　左上の写真にあるあやしいパネルが問題。みごと暗号が解けたら、「スーパーバブルボブル」へと進める。そして、ごらんのとおり、ステージ1でも敵の違う面が始まる。でも、このさきにも、この他にも謎があるんだけど……

99 右に進んでななめジャンプをすると上にいける。同じ要領でまん中のカベも行くことができる。キーを右に入れて落下しながら攻撃

100 このスーパーどらんくはでっかいウイスキーのボトルを投げてくる。バブルンとボブルンの彼女たちをはたして助けることができるのでしょうか

FAN ATTACK

秋の夜長にちょっとホラーしてみない?

奇々怪界

ゲームセンター版からMSXへ移植されて小夜ちゃんファンはうれしいかぎり！ 7人の妖怪を倒して七福神を助けるためには、小夜ちゃんの素早い動きと鋭い攻撃がなくちゃダメ。妖怪たちの特徴や建物などに隠された秘密、大物妖怪の急所などをおさえて戦おう。ちょっぴりおてんばな小夜ちゃんを勝たせてあげよう♡

ソニー
☎03-440-3311
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円

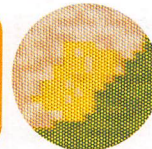
私、小夜っていいます。ちょっと変だけど職業は巫女さんです。そんな私が、なぜか七福神を助けるために妖怪退治をすることになったの／ おもに戦いの舞台になるのは神社の境内で、七福神を助けるには7つに分かれたシーンの、それぞれ最後の画面に出てくる大物妖怪を倒さなければならないの。たったひとりで戦うのは心細いけど、お祓い棒は妖怪を追いはらえるし、お札はアイテムを取るとどんどん強力になるからネ。

さぁがんばらなくっちゃ／

↑ずらりそろった七福神。さて小夜ちゃんは全員助け出せるでしょうか

↑お札の射程距離がぐ～んと伸びる

↑妖怪の体を貫通するのでとっても便利

↑1UPキャラだけどめったに出ないの

↑小さなお札が2倍の大きさになるんだ

↑お札のスピードがぐんとアップするよ

↑全部で3種類集めなければいけないの

神社の境内(けいだい)には秘密がいっぱい

このシーン1のマップをよく見ると灯ろうやお堂があるでしょ。ゲームはここ、神社の境内から始まるの。境内の建物にはいっぱい秘密があって、全部攻略できるようになればシーン2以降でもつまずかずにすむはずよ。

ところで、最後の大物妖怪がいるところへは鍵がないと入れないから、必ず道中で手に入れてね。

SCENE1から始めましょ♡♡

井戸から野菜が？

井戸の横を通りすぎようとしたら、いきなり野菜が飛んできたの。これに当たると死んじゃうから気をつけて。でも、お札で撃つとパワーアップアイテムが出てくるので、井戸から少し離れてあせらずに狙い撃ちをして、バシバシアイテムを取っちゃおう。

カボチャはスカ。ニンジンからはブルーのお札、カブとダイコンからはキイロのお札が出るよ。でも、スカのときがいちばん多いみたい

灯ろう消しましょ

境内のあちこちで見かける灯ろうにも、やっぱりパワーアップアイテムが隠されているの。だから灯ろうを見つけたら、必ずお祓い棒でパタパタしてみること。ただし、明かりがついてないときにパタパタしてみても、何も出てこないから注意してね。

お掃除がうまくなったら、いいお嫁さんになれるかな？

スタート

飛び出し注意

六角堂にはお芸ちゃんというろくろっ首の妖怪が隠れていて、私が通りすぎようとすると突然出現するの。あ〜コワイ！

お芸ちゃんに激突！　もっと注意しなくっちゃね

SCENE 1　豆頭(ずず)

ついに大物妖怪との対決を迎えたわ。今までのお邪魔虫な妖怪とはケタ違いな強さ！シーン1は『豆頭』という名前の頭でっかちのヤツで、私めがけて小豆(あずき)を投げつけてくるの。飛距離が長いお札にパワーアップしてから攻撃すること。

豆頭が投げる小豆はお祓い棒じゃはらえないの

SCENE2以降では——

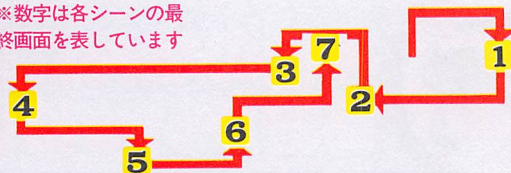
シーン2以降では新しくお地蔵様が登場するの。これもやっぱりお祓い棒でパタパタしてみると、いいことがあるよ。それにお地蔵様の近くにはとっても不思議なアイテムの『水晶玉』が隠されていることがあるの。青い水晶玉は画面内の妖怪の動きを8秒間止めて、黄色いのはを全滅させてくれるのよ。ぜったいに手に入れなくっちゃ。お地蔵様には要チェック！

お地蔵様のそばにはきっと何かあるハズ。このへんは？

水晶玉はアイテムの中でいちばん頼りになるわ。いざというときにこれがあれば、かなり助けになるハズよ♡

悪霊は退散よ！み〜んなキライ

シーン1の豆頭を倒したけれど、冒険はまだ始まったばかり。マップをよ〜くみるとわかるんだけれど、シーン2以降はこんなふうにつながっていたの。ひとつひとつは短いけど7シーンもあるとやっぱり大変／　途中には崖あり池ありで、まちがって足を踏みはずすとあの世行きになっちゃうから気をつけなくちゃ。ただでさえもしつこい妖怪たちがじゃまをしてくるので、足元に注意して戦うこと。

それから、無事にシーン7まで進んで最後の大物妖怪をやっつけ、七福神をみんな助けられてもゲーム終了にはならないんだって。そこからまた新しい展開があるみたいだけど、あとはキミが確かめてみてネ／

SCENE 3 仙山（せんざん）

口から炎を吐き、両手からうちわで大風を起こして攻撃してくる天狗の妖怪。動きが速くてうまく逃げこめないから、ひょっとすると7匹の中でいちばん強いかもネ。

こいつのあおぐ風の力ったらすごいんだもん／

SCENE 4 山姿（さんば）

よく怪談に夜ごと包丁（ほうちょう）を研（と）いでいる人食いお姿さんが出てくるけど、こいつは顔つきからしてまさにそのものってカンジ。大口を開けて迫ってきてコワイけど、投げてくる包丁は左右交互に飛んでくるので避けるのは簡単。画面のすみに逃げて攻撃するのがコツなの。

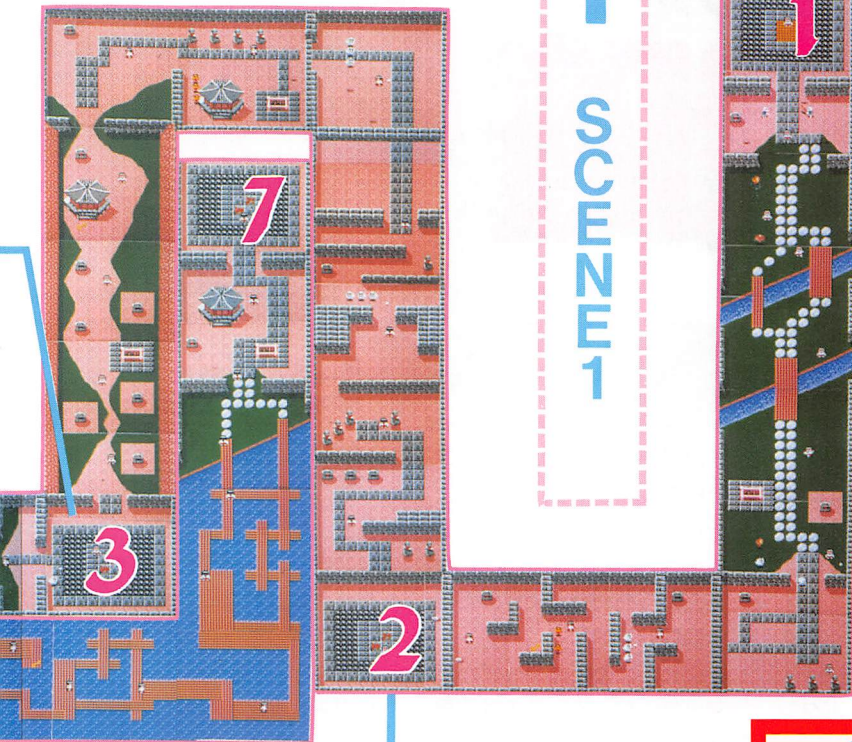
そんなにニラまないでよ〜。怖いなぁ……

SCENE 5 操珠僧（そうじゅそう）

長い数珠を振りまわして襲ってくるんだけど、数珠はいつも向かって左側に持っているから、右側に逃げこめばわりとラクに倒せるはずよ。

あっ、いけない／　逆に逃げるとこうなるのね

SCENE 7

ニセ小夜ちゃん（魔奴化（まぬけ））

これが最後の妖怪

シーン7の大物妖怪は、なんとニセ小夜ちゃんだったの！　体の大きさも一緒なのに、ぜんぜん手強いヤツなのよ。でも、私の姿をかりるなんて絶対に許せない。やっつけて化けの皮を絶対にはがしてやるわっ！

小夜ちゃんと小夜ちゃんがニラメッコ。さてどっちが本物かな？

お祓い棒でバシッ！　正体はタヌキ妖怪だったのね

SCENE 2

雷（らい）電（でん）王（おう）

右側からは小さな稲妻を、左側からは大きな稲妻を投げてくるの。特に大きいほうは画面の外まで届くから、うまく逃げないと直撃されちゃってもうたいへんよ。

捕まったらおヘソを取られちゃうんだからねっ

SCENE 6

魔（ま）尾（び）狐（こん）

こいつは移動術と分身術が得意で、特に分身した小さなキツネには手を焼くの。倒すには、本体のキツネが移動するあいだにお札を撃ちこまなければいけないのよ。

お札が当たるとコーンコーンと鳴いてカワイイ

ちょっとおじゃま虫ね

プカプカ　頭の三角巾がとてもかわいい妖怪

留無留（るむる）　背中にピタッと張り付こうとするのよ

みのじい　抱き付いて押しつぶそうとするの

ニョロニョロ　見たとおりヘビの妖怪。気持ち悪いね

ばけちょうちん　アカンベーするの。ばかにしないでよね

カサベー　カサを広げたりすぼめたりして来るの

ガラ骨　地中から突然出てくるの

お玉　撃つとお札を置いていく

米ばあ　石を投げてくるお婆さん

林々（りんりん）　キツネのお面を付けてる

とうせん房（ぼう）　道の真ん中でとうせんぼ

はしり鯛（だい）　ピョンピョン跳ねちゃう

お芸ちゃん　長い首がとっても自慢

鬼火　無敵だから倒せないのよ

FAN ATTACK Special II ターン5

最終回

マップの攻略は今回で完了！ FAN STRATEGYで会いましょう

シミュレーションゲーム

大戦略

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒　体	MEGA ROM（S-RAM内蔵）
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円

今回のターゲットはマップNo.13～20。このうちふつうにプレイできるのはNo.16までで、残りの4つは7月号で紹介した裏マップだ！

7月号で紹介した裏マップのプレイ法をもう1度おさらいする

本誌の7月号、大戦略を初めてアタックしたときにも紹介したが、MSX2版の大戦略にはふつうにプレイできる16のマップのほかに、4つの裏マップが入っている。

裏マップをプレイするには、下にある連続写真のようにすればいい。

①Map Loadを選ぶ。

②ふつうのマップロード画面になる。ここで、キーボードでプレイするときは、カーソルキーの右を押しながらスペースキーを押す。ジョイスティックでプレイするときは、スティックを右に倒しながら2ボタンかBボタンを押す。

③裏マップの選択画面になるので、プレイしたいマップを選んでリターンキー(ジョイスティックの場合は1ボタンかAボタン)を押す。

④マップ名の表示はふつうの状態になるが、すでに裏マップはロードされている。

たったこれだけの操作で裏マップがロードできる。ここからあとはいつもプレイしているようにすればいい。

4つの裏マップのうち、No.19のBridge(ブリッジ)をのぞく3つはすべてデザインを優先させたマップになっている。デザイン優先のマップは戦いがつまらなくなりやすいのだが、それぞれに戦いとしてのおもしろさもあり、デザインと戦略の両方を同時に楽しめるようになっている。

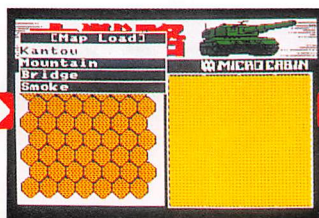
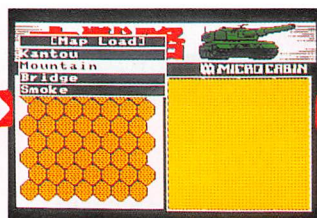
これだけ優れたマップが裏マップになっているのは不思議だ。

裏マップ以外では、No.16のGEMNILM(ジエムニルム)がおもしろい。かなりのターン数がかかるが、敵の航空兵器をバタバタ墜落させたりできる、やりがいのあるマップだ。

今回のマップはブルー国のほうが有利に設定されているものが多いので、たまにはレッド国でプレイしてみるのも趣向が変わっておもしろいだろう。

7月号から5回も続いた大戦略の連載も今回で一応終わり。これからはFAN STRATEGYで戦略やマップのレポートなどを掲載していく予定。本誌の10月号で掲載したLast War(ラストウォー)のレポートのような1つのマップをとことんやりこんだレポートなどを、大きなダンボール箱を空(から)にして待っている。

大戦略はもっともシミュレーションしているシミュレーションゲームなので、大戦略の記事の人気が続く限り、今後ともいろいろと付き合っていくつもりだ。

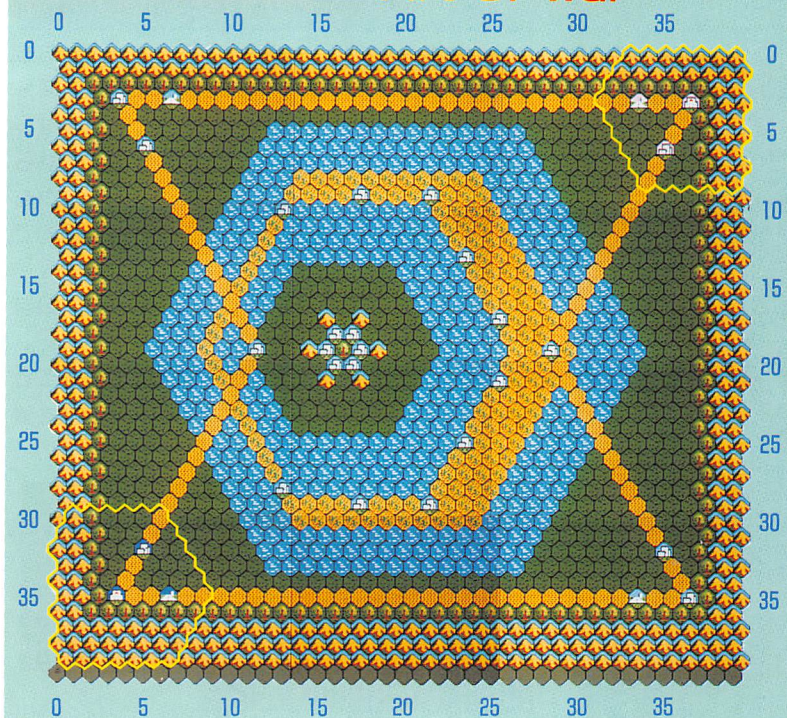
Map Loadを選ぶとふつうのマップ選択画面になる

カーソルキーの右を押しながらスペースキーを押すと裏マップ選択画面に

プレイしたい裏マップをカーソルキーの上下で選んでリターンキーを押す

裏マップがロードされてまたふつうのマップ選択画面になる

戦略募集

■募集内容／あなたの編み出した戦略や戦術を大募集。奇襲作戦や効果的なディフェンス法、局所的な攻撃法など、MSX2版大戦略の情報をどんどん送ってください。おもしろい情報はFAN STRATEGYのページで紹介します。■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験可能なようにデータは詳しく正確に。■送り先／〒105 東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN FAN STRATEGY 大戦略係

大戦略MAP No.13 Art of War

（アート オブ ウォー）

レッド国なら東回りで進軍。他方面では時間稼ぎ

マップ概観　正六角形をモチーフとしたデザイン中心のマップ。中央の島に5つの都市があり、ここと道路で結ばれているブルー国がやや有利だが、あまり大きな差はない。

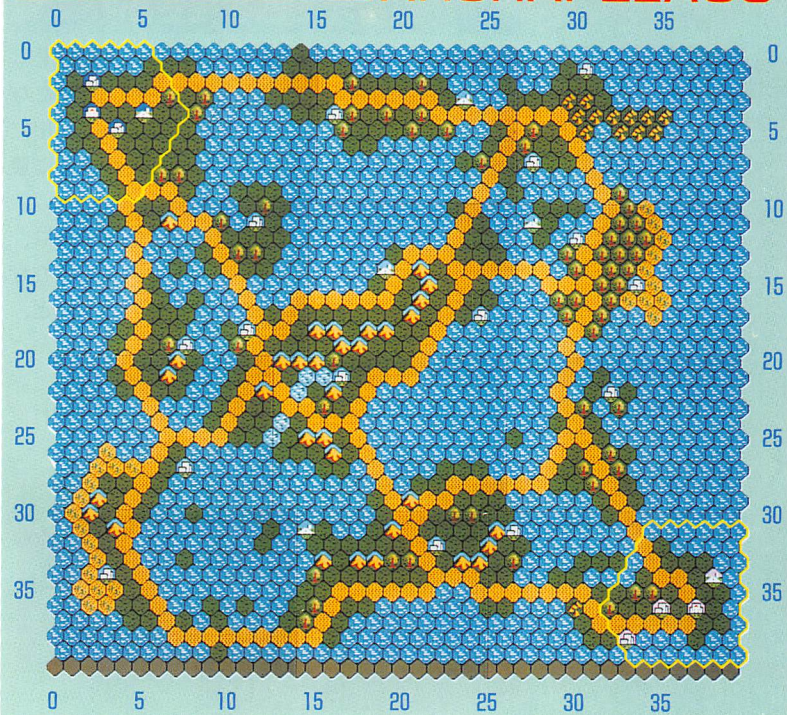
主力部隊の進軍ルートとしては、湖の外側を回るほうが早く、補給の関係からある程度首都に近いところが狭くなっているルート、つまりレッド国でいえば東回りがいいだろう。北西の都市と空港は必ずしも守らなくていい。

中央の島は、輸送ヘリと歩兵を集中させれば1度は奪取できるし、敵兵員を全滅させたあとは歩兵を山にいれて時間稼ぎをしていればいい。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	2	1	25	20
レッド国	2	1	30	25
中　立	22	2		

大戦略MAP No.14 ARCHAPELAGO

（アカペラゴ）

装甲車で機先を制しヒューイコブラで橋を突破！

マップ概観　橋の多い群島での戦いだが、中立都市の分布の偏りからブルー国がやや有利。

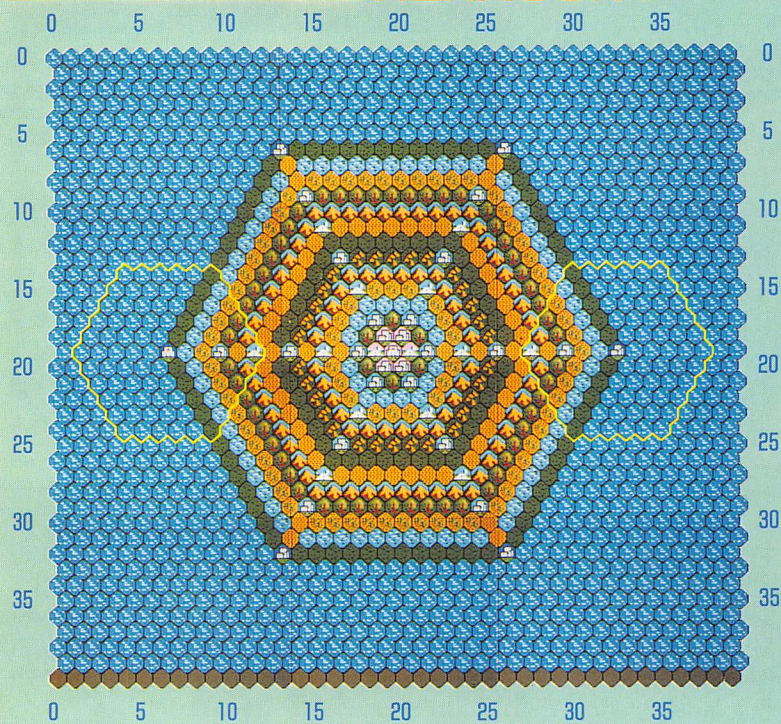
橋での戦いは守りやすい反面、地上部隊の進軍に時間がかかるので、初期に装甲車をできるだけ進軍させておくことと、航空部隊の活用が重要。コンピュータは例によってヒューイコブラを作ろうとしない。対空部隊は前線に余裕ができてからで十分だ。

レッド国の場合、北東にはある程度の戦力をまわす必要があるが、南西には都市の分布に不連続部があるので、あえて戦力をさく必要はない。イロコイス1〜2部隊も飛ばしておけば、あとは前線に余裕ができてから中央の戦いで余った部隊を回せばいい。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	3	1	30	25
レッド国	3	1	14/35	14/30
中　立	15	4		

※黄色い線の内側は本国領。目標ターンは"スズメ刺しのとき／ジックリ作戦のとき"のようになっています

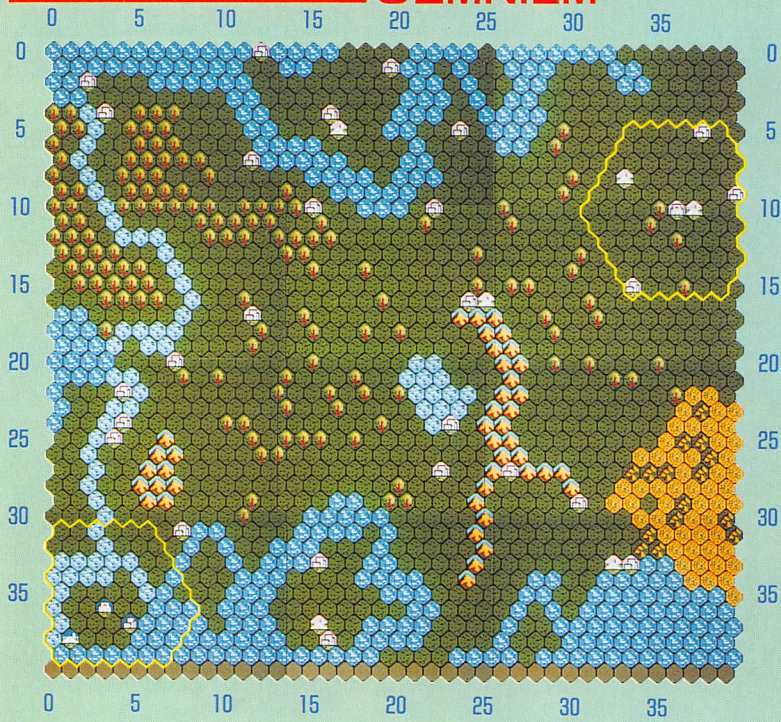
大戦略MAP No.15 HEXAGONY（ヘクサゴニー）

中立都市は飾りか？　速戦即決のデザインマップ

マップ概観　典型的なデザイン中心のマップ。おもしろいことにレッド国の5ターンというのはスズメ刺しではなく、試行錯誤の結果、MONEY100なら100%に近い成功率を得たものだ。MONEY50なら50%以下。ヒューイコブラで首都隣接のトラックを叩いて動けなくすることと、ターン1で輸送目的でない輸送ヘリを作るのがポイント。

逆に、ブルー国の7ターンというのは、ターン4まで航空部隊を作れないにも関わらずスズメ刺しだ。うまくやればターン4に装甲車を首都に入れることができるのだが、ターン7まで隣接2ヘックスを確保しておくのが難しい。

初期配置と勝利目標ターン

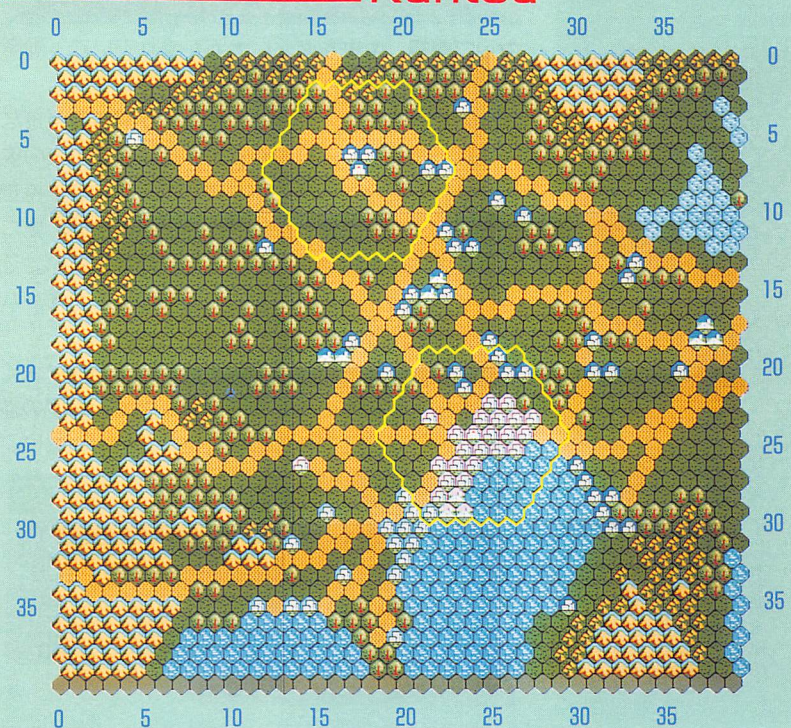
	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	6	0	7/15	7/15
レッド国	5	2	5〜7	5〜6
中　立	18	12		

大戦略MAP No.16 GEMNILM（ジェムニルム）

輸送ヘリの集中と方向切り替えで敵を揺さぶれ

マップ概観　他のマップなら中立都市・中立空港になっているものもすべてレッド国の都市・空港になっている。また、ブルー国の島と大陸を隔てる川に橋がなく、装甲車と兵員以外の地上部隊が大陸に渡れないため、圧倒的にレッド国有利。

ところが、戦ってみるとそれほどでもないのは、コンピュータが高価な航空部隊をバタバタ墜落させてしまうことや、都市の分布が平均していること、2つの島に5つの都市があり、これらはいったんとれば航空部隊の攻撃しか受けず守りやすいためだ。北端の島はレッド国に近いが、ここを工兵で守れば、結果的に大陸北西の都市をも守ることになる。

初期配置と勝利目標ターン

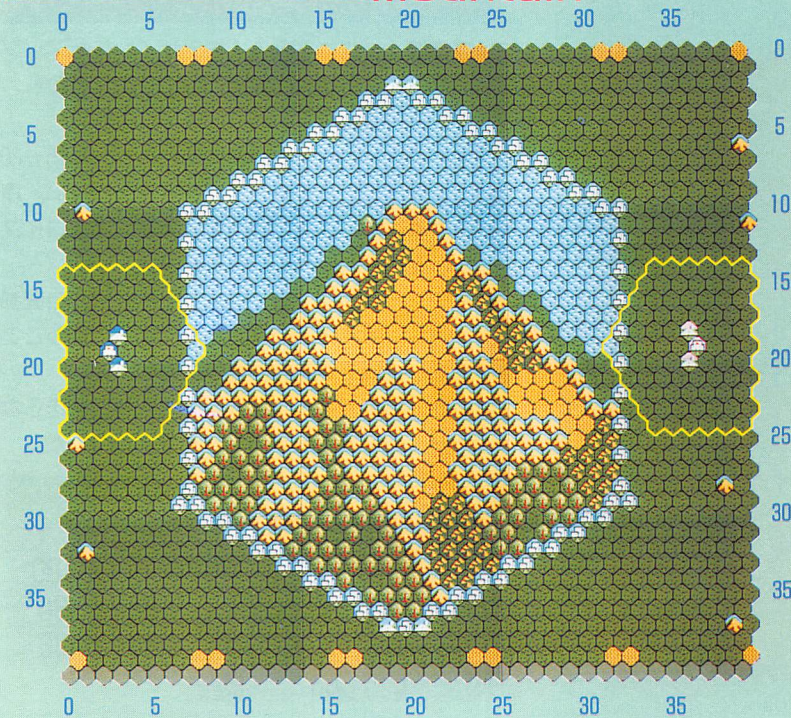
	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	2	1	60	40
レッド国	27	6	15	15
中　立	0	0		

部隊数確保の重要性を思い知らされるマップ

マップ概観　初期都市数の差が15もあるが、レッド国の周りには中立都市やブルー国の都市が山ほどあるため、すぐに追いつくことができる。となると、都市の分布が問題だが、明らかにレッド国側に偏っており、しかもブルー国の本国領には空港がないため、かなりレッド国に有利なマップと考えられる。

ところが、コンピュータと戦ってみるとまったく逆の結果になってしまった。その原因は、コンピュータがA－10など高価な部隊を作るため部隊数に大きな差が出てしまうこと、地上部隊を作り始めても2部隊のゲパルト以外は敵からもっとも遠いところに作るため、首都の防御にならないせいだ。

初期配置と勝利目標ターン

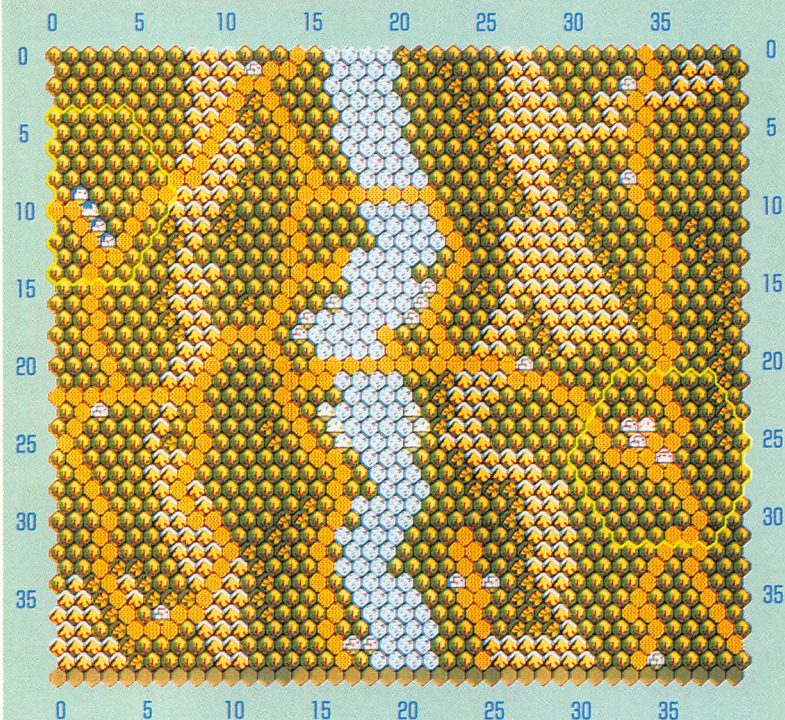
	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	38	7	5/8	5/7
レッド国	23	3	20	15
中　　立	18	0		

大戦略MAP No.18 Mountain（マウンテン）

最大の都市数と両国に平等なことが特徴のマップ

マップ概観　山のヘックスを大きくしたデザイン中心のマップだが、その割にはそれなりに戦闘も楽しめるのは、MSX2版最大の都市数と、完全といっていいほど両国に平等なマップになっていること、そして首都間の実質的な距離が大きいせいだろう。

敵首都を目指すには、装甲車なら中央突破も可能だが、地形効果を含めた距離は北回りや南回りと変わらないので、都市防衛の意味から初期には得策といえない。北回りと南回りで距離の差はわずか1ヘックスで都市数も多いから2つのルートに平等に戦力を配分してもいいが、MONEY50の場合は一方に集中させるほうが早いだろう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	1	2	30	25
レッド国	1	2	30	25
中　　立	83	4		

装甲車で先制。橋の向こうを主戦場にしたい

マップ概観　中央を南北に大河が流れていて、両岸は2つの橋で結ばれているだけ。

地上部隊の橋までの移動距離や中立都市の分布などからわずかにレッド国有利だ。両国とも中央の橋を渡りきったところに前線を作って、これを維持できるかどうかが問題だが、ブルー国の場合は、更にレッド国首都と橋の間にある山岳を確保したい。それができれば川の東岸の都市や空港も確保でき、ハンディキャップはほぼなくなるだろう。

逆に失敗すると橋まで押し戻される可能性が強く、そうなると北寄りの橋も守る必要が生じ、再度の進軍にはヒューイコブラの応援を待たねばならない。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	3	1	30	25
レッド国	3	1	30	25
中　立	17	6		

大戦略MAP No.20 Smoke

スモーク

装甲車で守りに徹しつつ戦力の充実を待て!!

マップ概観　タバコを吸う人をデザインしたマップだが、中央の都市群への進出のしやすさなどから、かなりレッド国有利。

ブルー国としては、上の歯にあたる部分に15〜20の都市を確保して装甲車でこれを守るしかない。序盤から中盤にかけては、装甲車・兵員・イロコイスしか作らないくらいの心づもりが必要。

ポイントとしては、第1に味方部隊は常に自国都市上で戦い、敵部隊に補充させない状態で戦うこと。場合によっては1歩退いて戦うことも必要。

第2に下の歯の部分には敵より先に兵員を送らないことが、結果的に敵都市を増やさないコツだ。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY	
			50	100
ブルー国	9	1	35	30
レッド国	8	4	30	25
中　立	63	2		

プログラムファンの王国

ファンダム

天高く、傑作プログラム豊作の秋

今月のプログラム　紹介と遊び方目次

ARUMS（アルムス）

敵砲台をたたきつぶすアクション爆撃ゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
ハーフプログラム50行

➔リストは50ページ

銀河戦争末期、帝国軍は母星に強力なミサイル施設を設置した。そのミサイル砲台をすべて破壊するためキミは飛びたつのだが、そこには迎撃ミサイル"ARUM"が待ちうけているのだった。

キミが操作するのは、特殊ミサイルを運ぶ輸送機。**カーソルキー**で左右に移動し、**カーソルキー上**で逆噴射。逆噴射するごとに画面上部の燃料計が下がっていき、なくなると逆噴射できなくなる。また、特殊ミサイルとエネルギーは画面左に行くと補給される。

地上には3種類の建造物がある。位置を確認するためのアルファベットポット、破壊不能のレーダードーム、そして、三角頭の砲台。この砲台がキミの爆撃目標だ。**スペースキー**でミサイルを投下して砲台をすべて破壊しよう。面クリアするたびにゲームエリアは1画面分ずつ広がるぞ。

アルムに撃墜されるか、墜落してしまうか、爆風に巻きこまれると1機減り、自機がすべてなくなるとジ・エンド。

ジョイスティック使用可能。

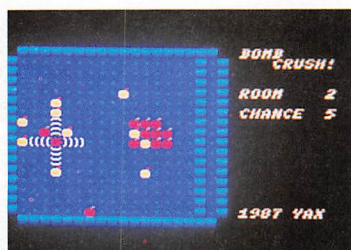
➔特殊ミサイルはよーくねらって使うべし。失敗すると左端まで補給にもどらなければならないのだ

➔命中！　爆風を避けるため、急速反転離脱。爆風は、面が進むほどに高くなるので注意！

BOMB CRUSH

爆発の連続で気分スッキリのパルズゲーム！

MSX・MSX2 RAM16K
BY YAX-Zip
本格プログラム153行

➡リストは61ページ

爆弾倉庫に入ってしまった子どもたちを助けるために、全10ルームの倉庫にある爆弾をすべて爆発させるという不条理パズルゲーム。子どもを助けるのになんで爆弾を爆発させなきゃいけないの？

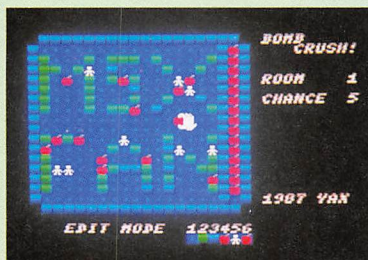
メニュー画面で「GAME MODE」(1キー)を選んでスタート。目的はその部屋の爆弾をすべて爆発させることだ。1つでも残ったり、子どもに爆風があたったりするとチャンスが1回減る。

点火できるのは画面上の爆弾のどれか1つだけ。爆風を利用して、連鎖的に爆発させていくわけだ。爆弾や緑のブロックは爆風に押されて動くので、頭のなかでシミュレートしてから点火しよう。

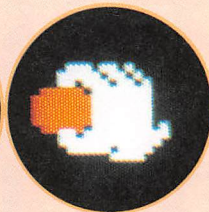
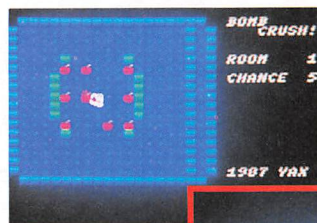
ただ、そこに置かれた爆弾だけでは連鎖爆発が不可能なルームもあり、画面の右端にいくつか手持ちの爆弾が用意されている面もある。この爆弾に限ってキミの操作するハンド(白い手)で動かすことができるのだ。これは、画面右端の仕切り内に置いていれば爆発させなくてもいい。

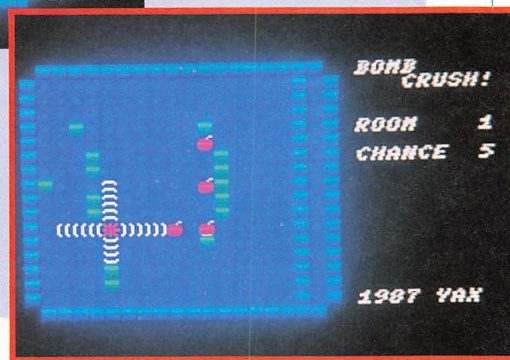
ハンドは**カーソルキー**で移動し、動かせる爆弾の上で**スペースキー**を押せばそのたびにつかんだり、はなしたりする。**SELECTキー**を1回押して点火の準備、**スペースキー**でドカン！　もう一度**SELECTキー**を押せば点火状態を取り消せる。

メニュー画面で「EDIT MODE」(**2キー**)を選ぶと、自分で面を作り、その場で楽しむこともできる。**1～6のキー**で対応したキャラクタをハンドでセットしていく仕組みだ。ただし、6のキャラクタ(動かせる爆弾)だけは右の仕切られたところにしか置けない。並べたら、ゲームモードの要領でその場で遊べる。

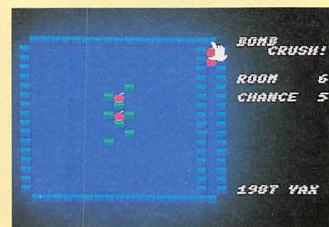
EDIT MODE

これはエディットモード。画面の下の指示に従って1～6のキーで壁や爆弾を置き、オリジナル面を作って遊ぼう。ESCキーでメニュー画面にもどれるのだ

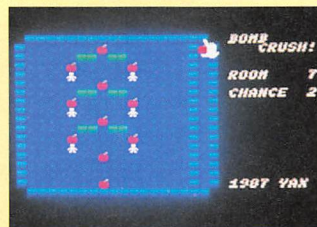
ハンド三変化

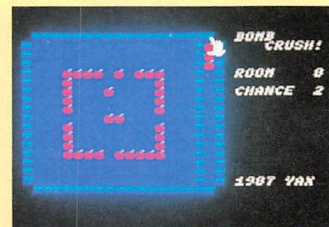
キミの手のかわりになるハンド
爆弾をはさんで持つこともできる
マッチを持った放火魔の手

さあ、いよいよ点火だ。よく考えて点火する位置を選ばなければ……

爆風に触れて爆弾が次から次へと点火していく。緑の壁と爆弾は爆風で動く

ルームミニ紹介

ルーム5

遠大な計画が必要なルーム5。かなりむずかしい面の1つ

ルーム6

ルーム6には、置いてある爆弾が2個しかない。わりとかんたん！

ルーム7

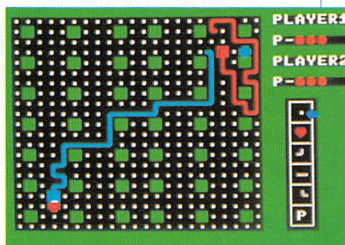
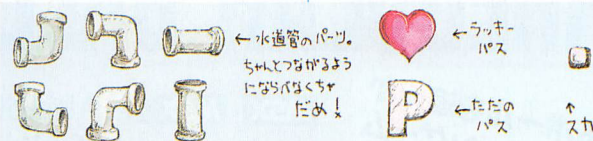
ルーム7には6人も子どもがいる。爆風にあたらないよう壁を利用して

ルーム8

ルーム8は爆弾ばっかりだ。いったいどこに火をつければいいんだろう

PIPES（パイプス）

知力、性格、時の運！2人用水道管ゲームだ

MSX・MSX2 RAM16K
BY MAO
ショートプログラム62行

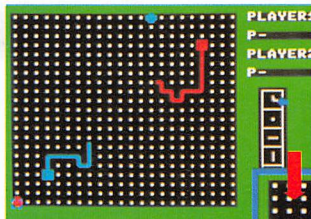
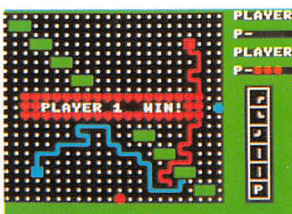
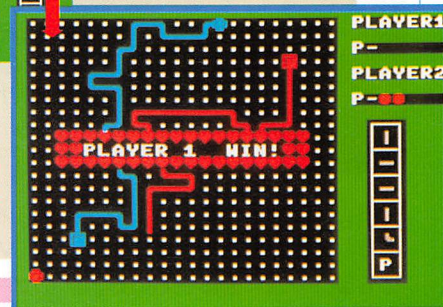
リストは59ページ

いろんなパーツをうまくつなげて早くゴールに着いたほうが勝ち。先を読んでパーツを選ぶ知力もだいじだけど、相手のジャマをするいじわるな性格や必要なパーツを手に入れる運もたいせつだ。

1〜3のキーでステージを選んでスタート。

カーソルキー（2プレイヤーは**ジョイスティック**）でカーソルを動かし、**スペースキー（トリガー1）**で相手のゴールを設定したらゲーム開始。交互に、画面右下に表示されるウインドウのパーツに矢印をあわせ、**スペースキー（トリガー1）**で配管。ただし、スタート時だけは1プレイヤーは上に、2プレイヤーは下にしかつなげない。

パス（P）は5回まで。ラッキーパス（♡）ならパスできる回数が増える（最大5回）。

ジョイスティックを持っていない人は、60ページの欄外を見て改造すればOK。

➡先にゴールにたどり着くか、相手が自滅すれば勝ち

➡ステージ1。先にゴールに着いた1プレイヤー（青）の勝ち。ゴールの位置設定はけっこう重要な問題だ

➡ステージ2。2プレイヤー（赤）の自滅をさそってまた青の勝ち。ここまでの2人のみにくい争いがおもしろい

くるまで行こうGAME（ゲーム）

車で世界をかけめぐるドライビングゲーム！

MSX・MSX2 RAM32K
BY おとん
ショートプログラム76行

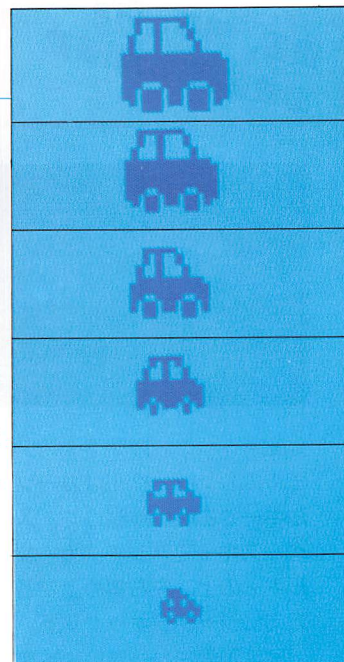
リストは57ページ

車は走る〜よ、ど〜こまで〜も〜っと。迫りくる車も右へ左へスイスイ。走る車を真横から見た珍しいタイプ、背景も変わり、画面に奥ゆきのある、新鮮な3D感覚のドライビングゲームなのだ。

スペースキーでスタート。

画面の左の黒い車がキミの車。

スペースキーを押すと車が遠のいていき、はなすと近づいてくる。前方（画面右）から白い車が走ってくるので、ぶつからないように運転していこう。一定距離を走ると自分の車は少し右に移動して、むずかしくなっていく。でも、風景が毎回変わるのが楽しい。リプレイは**スペースキー**。

⬆➡砂漠から摩天楼へ。ゲームはすごくかんたんだけど変化する背景が楽しみ

⬆遠近感のある車の表示。車幅も考えないとぶつかってしまうんだ

IRREGULAR BALL（イレギュラーボール）

はねるボールを追いかけるアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY BUG
ハーフプログラム110行

➔リストは56ページ

コロコロ自分の色を変え、あっちこっちにピョンピョンはねまわる、とっても気まぐれなボールをキミの黄色いボールは追いかけたり、逃げまわったり。いつのまにか熱くなっちゃうボールゲーム。

RUNさせるとタイトルのような画面が現れるけどじつはもうゲームは始まっている。

プレイヤーは**カーソルキー**の左右で黄色いボールを操作し、とびはねているもう1つのボールと戦うのだ。

ボールが青いときに触れると青いメーターが伸び、赤だと赤が伸びる。青のメーターがいっぱいになれば、キミの勝ち。赤のメーターがいっぱいになればMSXの勝ちだ。

リプレイは**スペースキー。**

ボンボン

⬅ほとんど完全勝利。あと少しで青いメーターがいっぱいになる！

➡しまった、赤いときのボールにさわってしまった。赤のメーターが痛い

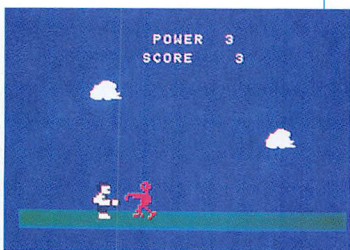
⬇フフフ。でも、最後にはやっぱり勝つのさ。もう1回やろーっと

ONE DAY（ワンデイ）

殴る、蹴る、倒す！ 必殺瞬間的行動遊戯（リアルタイムアクションゲーム）

MSX・MSX2 RAM16K
BY おとん
ハーフプログラム50行

➔リストは52ページ

ある日、あるとき、ある場所で、非情な戦いが唐突に始まった。倒さなければ自分が倒されてしまう。パンチとキックを駆使して宿敵ボスを倒せ！ 敗者にはゲームオーバーだけが待っている

モノトーン、カンフースタイルのカンフーくんは**カーソルキー**で左右に移動して、**スペースキー**でパンチ、**カーソルキーの上、左右斜め上**で各方向にジャンプキックする。

敵は画面左から勢いよく突進してくるのでタイミングをはかってパンチ、ジャンプキックを繰り出して倒す。ある程度倒すとラウンドクリア。最終のラウンド6では宿敵のボスが登場する。敵にさわるとダメージを受け、パワーが0になるとゲームオーバー。

ジョイスティックも使用可。

ゆかいな動きのキャラ紹介

⬅主人公。編集部では勝手にカンフーくんと名づけた

⬆カマキリ。直線移動のみ

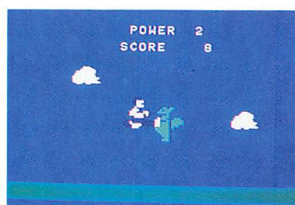
⬆プージロウ。ジャンプ好き！

⬆コロコロ。フェイントあり

⬆ボス。ボスに限り5回倒す必要あり

⬆パンチは、間合いをはかって打つべし。失敗すると反撃がきつい

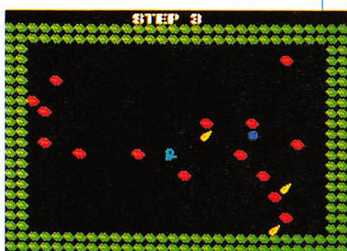
⬆みごとなパンチ！ モクモクとした消滅の仕方が評判です！

キック!!

⬆キックは、ジャンプの最高到達地点でしかできないので注意！

ぴちかーと

1粒で2度おいしいウ ニョウニョアクション

MSX・MSX2 RAM32K
BY つかはらはいね
ハーフプログラム44行

➔リストは54ページ

ゲーム1では水色のキャラクタで青いボールを取って、ゲーム2では緑色のキャラクタで赤いボールを取る。2つも遊べるおトクなゲーム。あっ、その黄色のキャラクタは「取っちゃだめなの!!」

⇧⇨ゲーム1の全体画面と主人公の全身写真

ゲーム2
⇧⇨ゲーム2の全体画面と主人公の全身写真

⇧必死にやっているうちにこんなになってしまった。動きがとれないよ〜

取っちゃだめなの
⇧これぞ唯一の敵キャラだ!

⇧ボールを全部取るとタイムが表示される。ちなみにこの写真の記録は非常に情けない

スペースキーでゲームを始めるとゲーム1。水色のキャラクタを**カーソルキー**で操作し、次から次へと出てくるボールをたくさん取るゲームだ。

自分のキャラの動きには慣性があって、なかなか思いどおりには動かない。しかも黄色いキャラにぶつかるとゲームオーバー。なんと、こいつの名前は「取っちゃだめなの」っていうんだ。

カーソルキーの右と下を同時に押してゲームを始めるとゲーム2。自分は緑色に変わり、「取っちゃだめなの」がたくさんあるなかを動いて、いかに早くボールを取りつくすかが勝負だ。ボールを全部取ると所要タイム表示。今度は「取っちゃだめなの」にぶつかってもアウトではないけど、ぶつかるたびに1個ずつボールが増えてしまうのだ。

TINY MOOB

（タイニー ムーブ）

シンプルでむずかしい 数字並べパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 浜田伸一郎
1画面プログラム

➔リストは48ページ

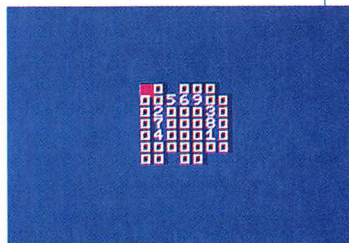
これはむずかしい!!

➔1面のスタート画面。これから長い長い試行錯誤の旅が始まる……

⇦これは1面のまだまだ序盤のところ。このあと30手ぐらいでクリアだ

➔面クリア寸前の画面だ。ここまでくるのに、何度やりなおしたことか……

数字はこうならべよう

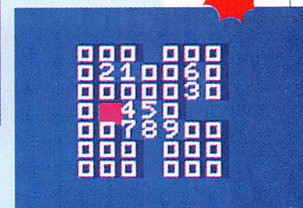
短い時間で打ちこめて長い時間苦しめる。ちょっと見ると15パズルのようだけど、もっと奥の深い全5面のパズルゲームだ。もし30分で全面クリアできたら、わたしたちを弟子にしてください!

赤い四角を**カーソルキー**で操作してバラバラに散らばった1〜9の数字のコマを3×3マスにプッシュホン電話の数字キーと同じになるように並べたら面クリア。

ただし、赤い四角は数字のコマを押すことしかできない。そこが、やっかいな問題だ。

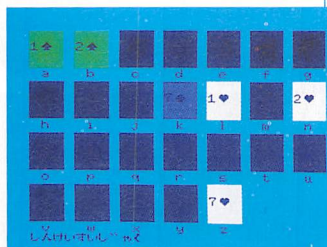
もし失敗したら、**スペースキー**を押して何度でもチャレンジしよう。

ちなみに、全5面をクリアすると「Ok」とほめたたえてくれる……ん、違うか。

しんけいすいじゃく

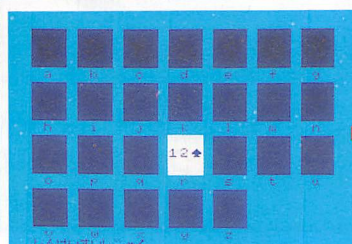
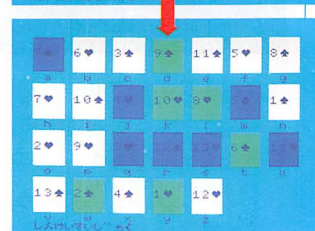
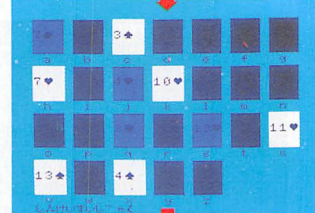
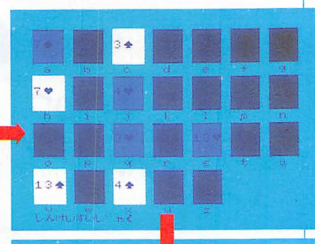
リストは47ページ

コンピュータと遊べる楽しいカードゲーム！

MSX・MSX2 RAM8K
BY しんたろうの父
1画面プログラム

バラエティに富んだゲームが街にあふれる現代ではトランプの神経衰弱なんかで遊んでくれる相手はなかなかいないもの。そこで、さびしいあなたのお相手をMSXがつとめます。

プログラムをRUNするとまずレベルを聞いてくるので、**1～3のキー**でレベルを選んでゲームスタート。レベルの数字が大きいほど、コンピュータが強くなる。このとき、絶対に1～3以外のキーを押さないこと／

ゲームがスタートすると、コンピュータが先攻なのでかってにカードが2枚めくれる。めくったカードが同じならば攻撃が続いて、違えば順番が変わる。つまり、トランプの神経衰弱そのままのルール。

キー操作は、**CAPSキー**も**かなキー**も押さずに、小文字のアルファベット**a～z**でカードを選ぶのだ。あたったカードはペアの片方だけ色が変わる。キミのあてたカードは青、コンピュータは緑だ。

リプレイはF1キーで。ただし、ちょっと待つ必要あり。

↑さあ、ゲームスタートだ。まずはコンピュータの順番。ま、お手並み拝見

↑たった1枚の差だけど、なんとかコンピュータに勝ったぞ

300種類の

プログラム自由自在で面白さ培増!

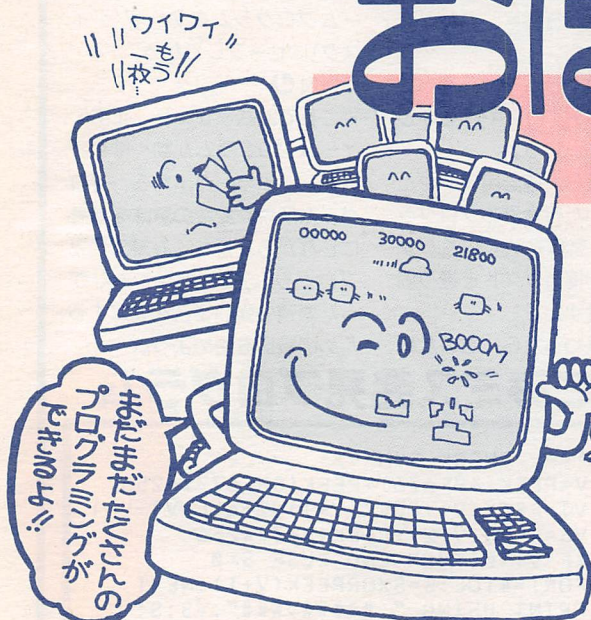
プログラムが、

コンピュータグラフィックもバッチリ!

遊びながら

暗号作成&解読だってOK!

おぼえられる。

電話番号メモリーなんてカンタン!

MSX対応 パソコン講座

たのしいイラスト入りのテキストだから、遊び感覚で学べるよ!

プログラムのコツやヒケツを、先生がマンツーマンで指導!

●コンピュータの専門家から、1対1の個人指導が受けられるから、プログラムを作る手順やコツ、ヒケツがやさしく覚えられます。

●プログラム作りの実際から、コンピュータ・グラフィックまで、高度なテクニックが思いのまま。これでキミも、オリジナル・プログラムが作れるぞ。

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・目次

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは50〜51ページの欄外を見てください。

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。時間外のお問い合わせは受け付けていません。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは**10月30日**。

もうミスはこわくない 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	>	126
↑ 行番号		↑ 確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

※9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに〝アスキーセーブ〟する。

●テープの場合

SAVE〝CHECK〟⏎

でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE〝CHECK〟, A⏎

でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE〝CHECK〟⏎

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0⏎
WIDTH40⏎

としておく。

④GOTO9000⏎

とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

〝>〟の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。

⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000−9070⏎

として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN⏎

⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>126  9010>167  9020>206  9030>242
9040> 95  9050>183  9060>  6  9070>???
```

▶応募券◀ ファンダム・アンケート⑪

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

しんけいすいじゃく

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は44ページにあります

```
1 COLOR1,7,7:SCREEN1:KEYOFF:DEFINTA-Z:IN
PUT"レヘ゛ルは [1/2/3]";A:L=-(A<4)*A*7:SCREEN
2:OPEN"GRP:"AS#1:DIMK$(25),R(25),M(25)
2 FORI=ØTO1:FORJ=ØTO12:K$(I*13+J)=STR$(J
+1)+CHR$(128+I):NEXTJ,I:C=1:K=2:T=Ø:ONKE
YGOSUB2:R(Ø)=RND(-TIME)*26:FORI=1TO25
3 R(I)=RND(1)*26:FORJ=ØTOI-1:IFR(I)=R(J)
THEN3ELSENEXTJ,I:KEY(1)ON:FORA=ØTO25:M(A
)=Ø:GOSUB7:PRESET(X+9,Y+32):PRINT#1,CHR$
(A+97):NEXT:PRINT#1,"    しんけいすいし゛ゃく"
4 C=15:M=Ø:T=3000:FORI=ØTO1:M(I)=RND(1)*
26:IFR(M(I))=-1ORM(Ø)=M(1)THEN4ELSENEXT:
A=M(Ø):GOSUB7:D$="L6406CE":IFK>LTHENK=2
5 N=Ø:FORI=M*LTOL:IFR(A)MOD13=R(M(I))MOD
13ANDA<>M(I)THENPLAYD$:C=3-(M=1):A=M(I):
GOSUB7:R(A)=-1:R(M(Ø))=-1:ONM+1GOTO4,6EL
SENEXT:A=M(1):M(K)=A:GOSUB7:C=1:GOSUB7:A
=M(Ø):M(K+1)=A:GOSUB7:K=K+2:IFMTHEN4
6 C=15:M=1:B=ASC(INPUT$(1))-97:IFB<ØORB>
25THEN6ELSEM(N)=B:ONR(M(N))+2GOTO6:M(L)=
M(1):A=M(Ø):IFNTHEN5ELSEGOSUB7:N=1:GOTO6
7 A$=K$(R(A)):Z=A/7:Y=Z*42:X=(A-Z*7)*32+
23:LINE(X,Y)-(X+24,Y+30),C,BF:PRESET(X-7
,Y+10):PRINT#1,A$:FORJ=ØTOT:NEXT:RETURN
```

BY しんたろうの父

しんたろうともどもよろしく

しんけいすいじゃく(神経衰弱)のプログラムはほかにもたくさんあると思いますが、1画面プログラムに納めてみたかったので、今回投稿しました。それから、最後の2枚になったとき、コンピュータがカードをひくのに少し時間がかかってイライラしますが、許してください。今後ともせがれの晋太郎(しんたろう)ともども、よろしくお願いいたします。

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……カードの座標用

■その他の変数

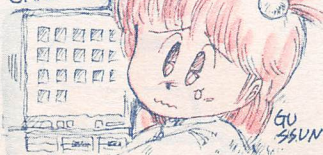
A……汎用
A$……表示するカードのナンバー
B……キー入力用
C……カラーコード用
I、J……ループ用
K……メモリのカウント用
K$(n)……使用されるすべてのカードのナンバー
L……レベル用
M、N……コンピュータとプレイヤーの区別用
M(n)……コンピュータのめくられたカード記憶用
R(n)……カードの配置用
T……時間待ちループ用
Z……Y座標計算用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●レベルの入力とレベルの設定

2 カードの設定

●カードの設定●ファンクションキーの割りこみ宣言●カードの配置用乱数の設定

3 カードの数値表

●カードの座標設定●タイトル表示

4 コンピュータのカード選択

●コンピュータのカード選択●コンピュータが選んだカード2枚が同じか判定●めくるカードの制御

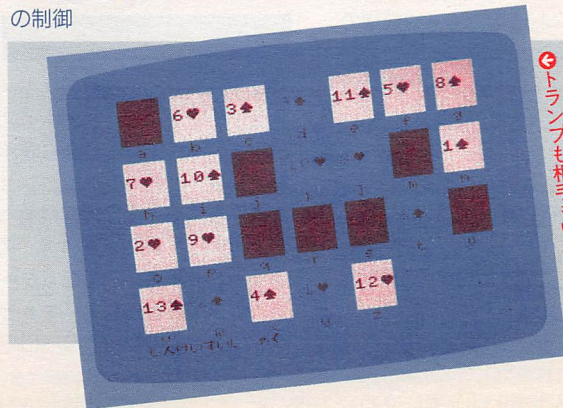
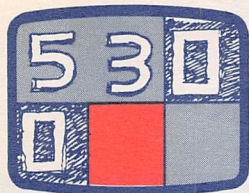
5 カードの正誤判定

●めくったカードの正誤判定

6 キー入力処理

●キー入力設定●プレイヤーのめくったカードの判定制御

7 画面作成

●カードの表示

←トランプも相手もいらない

タイニー　ムーブ

TINY MOOB

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,4:S
PRITE$(0)="■■■■■■■■":R=1:VPOKE8219,&HF1
2 RESTORE5:FORQ=0TOR*7-7:READQ$:NEXT:X=1
4:Y=7:FORQ=7TO13:READQ$:LOCATE14,Q:PRINT
Q$:NEXT:'♦♦♦♦PRODUCED BY TAO & S.H♦♦♦♦
3 S=STICK(0):YY=(S=1)-(S=5):XX=(S=7)-(S=
3):X=X+XX:Y=Y+YY:Q=VPEEK(6144+X+Y*32):IF
(Q=32)OR(Q<>&HDB)AND(VPEEK(&H1800+X+XX+(
Y+YY)*32)<>&HDB)THENX=X-XX:Y=Y-YY:ELSEIF
(Q<>&HDB)AND(Q<>32)THENLOCATEX,Y:PRINT"□
":LOCATEX+XX,Y+YY:PRINTCHR$(Q)
4 ON-STRIG(0)GOTO2:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),
8:C=0:FORQ=1TO9:C=C-(VPEEK(6144+VAL(MID$
("304305306336337338368369370",Q*3-2,3))
)=48+Q):NEXT:IFC=9ANDR<5THENR=R+1:GOTO2E
LSEIFR<5ORC<9THEN3
5 DATA,□□□ □□□,□4□□□3□,□□5□6□□, □□9□□ ,□
□8□2□□,□1□ □7□,□□□ □□□,□□□□□□□,□ 987 □,□
□□□□□□,□□654□□,□□□□□□□,□ 321 □,□□□□□□□
6 DATA□□ □□□ ,□□569□□,□2□□□3□,□7□□□8□,□4
□□□1□,□□□□□□□, □□ □□ ,□□  □□□,□□4□3□□,□□
6□2□ ,□□8□5  ,□□7□9□□,□1□□□□□,□□□ □□□
7 DATA□□□□□□□,□□□8□□□,□□693□□,□2□□5□□,□□
□47□□,□□1□□□□,□□□□□□□
```

BY 浜田伸一郎

おもしろいからやってみてね

ふつうは、採用通知をもらって採用されたのを知るんだけれど、ぼくの場合はTelでいきなり「キミの作品を採用したいのだが、数字をどこに並べたらいいのですか」と聞かれて、いきなりのことだったから、あわてふためきながら「真ん中です」と答えて初めて知りました。そんな急なことなので今でもまだ実感がわいてきません。じつは、このゲームはまだプロポシェがあったころに作って、出そうか出すまいか迷っていたものです。だから『MOOB』というゲームも「峠(たお)」という人も知らない人が多いでしょう。でも、きっとおもしろいから、ぜひやってみてくださいね。

リストを打ちこむときの重要注意

1行にある"■"は、カーソルのキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、

KEY1, CHR$(255)

と打ちこんで、リターンキーを押してください。F1キーで"■"が打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……赤い四角の座標⇒表示では×8して使用、またこれはテキスト座標でマスや数字のコマの表示にも使われている

XX、YY……赤い四角移動増分

■その他の変数

R……ラウンド数

Q……VRAMデータ用(1行ではループ用および画面表示用にも使用)

Q$……データ読みこみ用

S……キー入力用

C……クリア判定用

プログラム解説

1 初期設定

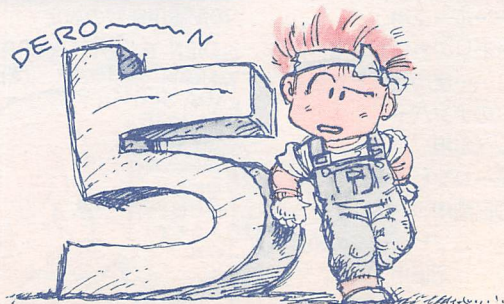
画面モード→32桁24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット標準／画面に表示する桁数→32桁／ファンクション表示を消す／画面の前景色→白、背景と周辺色→暗い青／スプライト0←赤い四角のパターン／ラウンド数R←1／キャラクタコード&HD8～&HDFまでのキャラクタの文字の色→白、背景の色→黒※1

2 画面作成

READ文で読みこむデータの先頭を5行に設定／

①ループ開始(Q＝0～([R]×7－7)／

　面データの読みこみ(正しいラウンド数のデータを読むた

■1画面プログラムの解説の読み方／このページの解説文は次のような規則で書いてあります。①プログラム中の":"は解説ではすべて"／"に対応。②IF文の部分では頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を【 】で囲む。③プログラム中でループやIF文が影響する範囲を1字下げて解説。④テキスト画面の座標〔X, Y〕、グラフィック・スプライト画面の座標は〈X, Y〉とカッコの⇨

めに不要のデータを空読み(カラ)している)※2／
①ループ閉じ／
赤い四角のX座標X←14／赤い四角のY座標Y←7／
②ループ開始(Q=7〜13)
面データ読みこみ／カーソル位置→(14, [Q])／読みこんだ文字列を表示／
②ループ閉じ／REM文

③移動処理

```
3 S=STICK(0):YY=(S=1)-(S=5):XX=(S=7)-(S=3):X=X+XX:Y=Y+YY:Q=VPEEK(6144+X+Y*32):IF(Q=32)OR(Q<>&HDB)AND(VPEEK(&H1800+X+XX+(Y+YY)*32)<>&HDB)THENX=X-XX:Y=Y-YY:ELSEIF(Q<>&HDB)AND(Q<>32)THENLOCATEX,Y:PRINT"ロ":LOCATEX+XX,Y+YY:PRINTCHR$(Q)
```

変数S←カーソルキー入力／赤い四角のY座標増分YY←−1(S=1のとき)、1(S=5のとき)／赤い四角X座標増分XX←−1(S=7のとき)、1(S=3のとき)／赤い四角のX座標XにX座標増分XXを加える／赤い四角Y座標YにY座標増分YYを加える／変数Q←赤い四角の移動先(X, Y)にあるキャラクタのキャラクタコード／
◇赤い四角と数字のコマの移動判定【条件：赤い四角の移動先がパズル面の外(空白)か、または赤い四角の移動先とその1マス先の両方に「ロ」がない(つまり赤い四角が移動できない状況にある)】⇒
「then：座標Xから X座標増分XXを引く／座標Yから Y座標増分YYを引く※2」
「else:
◇数字のコマ移動判定【条件：赤い四角の移動先が空白でなく、かつ「ロ」でない(つまり数字のコマがある)】⇒
「then：カーソル位置→(X, Y)／「ロ」の文字を表示／カーソル位置→(X+XX, Y+YY)(赤い四角の移動先の1マス先)／数字のコマ表示

④クリア処理

```
4 ON-STRIG(0)GOTO2:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),8:C=0:FORQ=1TO9:C=C-(VPEEK(6144+VAL(MID$("304305306336337338368369370",Q*3-2,3)))=48+Q):NEXT:IFC=9ANDR<5THENR=R+1:GOTO2ELSEIFR<5ORC<9THEN3
```

スペースキーが押されたら2行へ／赤い四角を表示／クリア判定用変数C←0／
③ループ開始(Q=1〜9)／
中央9マスのうち1マスにあるキャラクタのキャラクタコードを読みこみ、正しく置かれていれば、クリア判定用変数Cに1を加える／
③ループ閉じ／
◇クリア判定1【条件：数字のコマが正しく置かれ、かつラウンド数が5より小さい】⇒
「then：ラウンド数Rに1を加える／2行へ飛ぶ」
「else:
◇クリア判定2【条件：ラウンド数が5より小さいか、クリアしていない】⇒
「then：3行へ飛ぶ」

オリジナル面を加える改造法

まず、7×7でパズル面を作ります。使う文字はカタカナの「ロ」と数字の1〜9(1つずつ)。次に、行番号4の最後の段にある「IFR<5」の「5」を加える面数分大きくして、行番号8からオリジナル面のデータを入れていきます。

データの入れ方は、

8 DATA□□□□□□□,

のように上から1行ずつ、7つ分をカンマで区切って入れていきます。リストの行番号5〜7のデータの形を参考にして入力してください。

⑤面データ

```
5 DATA,ロロロ ロロロ,ロ4ロロロ3ロ,ロロ5ロ6ロロ, ロロ9ロロ ,ロロ8ロ2ロロ,ロ1ロ ロ7ロ,ロロロ ロロロ,ロロロロロロロ,ロ 987 ロ,ロロロロロロロ,ロロ654ロロ,ロロロロロロロ,ロ 321 ロ,ロロロロロロロ
```

1面および2面のデータ

⑥面データ

```
6 DATAロロ ロロロ ,ロロ569ロロ,ロ2ロロロ3ロ,ロ7ロロロ8ロ,ロ4ロロロ1ロ,ロロロロロロロ, ロロ ロロ ,ロロ  ロロロ,ロロ4ロ3ロロ,ロロ6ロ2ロ ,ロロ8ロ5  ,ロロ7ロ9ロロ,ロ1ロロロロロ,ロロロ ロロロ
```

3面および4面のデータ

⑦面データ

```
7 DATAロロロロロロロ,ロロロ8ロロロ,ロロ693ロロ,ロ2ロロ5ロロ,ロロロ47ロロ,ロロ1ロロロロ,ロロロロロロロ
```

5面のデータ

↑ぱっと見るとかんたんそうだけど、やってみるとむずかしい

※1 キャラクタコード&HDBの「ロ」の色を変えるため
※2 面データは7個で1面分。ここでは5行以下の各面データをラウンド数に応じて読みこむために、不要のデータを先に読みこんでいる。つまり、2面目では、R=2となり、
FORQ=0TOR*7−7
の部分は、
FORQ=0TO7
となる。そのあとのREAD文は不要なデータ(1面データ)を空読みして、次のループにあるREAD文で初めて7個分のデータ(2面目のデータ)を読みこみ、画面に表示している。
ちなみに、5行の「DATA」のすぐ次にあるカンマは、R=1でも1回は空読みされてしまうので、1個分の空データを置くためのものだ。

形で区別。⑤単にスプライト0と書いてあるものはスプライトパターン番号0の省略。⑥変数名でとくに[ ]のカッコで囲んであるものは、その変数の値を指す。⑦LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文は「〈変数名〉←」の矢印で表記。⑧変数の値によって意味が大きく変わる代入文などでは、カッコを使って場合ごとに解説。

アルムス

ARUMS

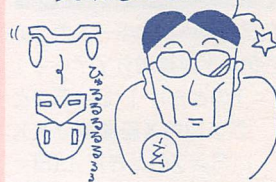
●RAM16K
MSX MSX2
遊び方は39ページにあります

```
10 CLEAR700:KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,2
,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMG(256):DEFFNP(X,
Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)+VPEEK(6145+X+Y*32)
:ONSPRITEGOSUB370
20 LOCATE10,10:PRINT" まっててね !!":FORI=264
TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2OR(-(IMOD8
>2)*A)/4:NEXT
30 FORI=0TO11:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1433
6+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I:H=10
40 FORI=0TO11:A=ASC(MID$("アイウエクケタチネツミリ",
I+1,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL(
"&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO6
:READA$:VPOKE8213+I,VAL("&H"+A$):NEXT:GO
TO430
50 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):BM$="アウ
"+A$+"イエ":MI$="クケ"+A$+"タチ":SP$="  "+A$+"
  ":L=0:R=3:SOUND7,232:A=RND(-1)
60 L=L+1:B$="ネネネネ"+STRING$(L*25+2,"ミ")+"
ネネネネ":FORI=0TO255:G(I)=1:NEXT:FORI=0TO15
:G(I)=0:G(L*25+8-I)=0:NEXT
70 FORI=0TOL*4:MID$(B$,RND(1)*(L*25)+3)=
"リ":MID$(B$,RND(1)*(L*25)+4)="ツツ":NEXT:F
ORI=1TOL:MID$(B$,I*25-20)=CHR$(I+64):NEX
T
80 CLS:X=3:Y=3:C=3:D=3:N=1:GOSUB350:V=10
:W=21:U=1:F=1:VPOKE8216,L*16+64:SPRITEON
90 PLAY"V15S0M9000L16O4CR16FAECDGO5C",""
,"V14S0L16O3CR16DFAECDGO4C":LOCATE0,22:P
RINTLEFT$(B$,32)+STRING$(31,"ネ");:GOSUB4
40:FORI=0TO2000:NEXT:SOUND1,0
100 '♦♦♦♦♦ MAIN ♦♦♦♦♦
110 K=STICK(0)+STICK(1):ONK+1GOTO170,160
,140,120,120,170,130,130,150
120 Q=1:GOTO170
130 Q=-1:GOTO170
140 Q=1:GOTO160
150 Q=-1
160 IFE>0THENY=Y+(Y>3):E=E-1:SOUND10,15:
F=0:LOCATE6,2:PRINTSTRING$(E/(L*2),168)"
 ":GOTO180
170 Y=Y+M:IFY>21THENC=X:Y=21:D=Y:GOSUB33
0:GOTO380
180 IFX<2THENGOSUB350ELSEIFX>L*25+5THENQ
=-1
190 DU=SGN(G(X)+G(X+Q))*Q
200 X=X+Q:U=U+DU:LOCATE0,22:PRINTMID$(B$
,U,32);:SPRITEOFF:PUTSPRITE1,((X-U)*8,Y*
8),14,1:SOUND5,14:PUTSPRITE2,((X-U)*8,Y*
8),9,2+F:F=1:SOUND10,0
210 '●●●●●●●●●● MISSILE ●●●●●●●●●●
220 ONNGOTO230,240,260
230 LOCATEC-U+DU,D:PRINTSP$;:C=X:D=Y:LOC
ATEC-U,D:PRINTMI$;:GOTO260
240 T=C-U:SOUND0,D*6+100:SOUND8,14:D=D+1
:IFT>29ORT<0THEN250ELSEIFT=0ORT=29THENLO
CATET-DU*(T+DU>-1ANDT+DU<30),D-1:PRINTSP
$:GOTO250ELSELOCATET+DU,D-1:PRINTSP$:LOC
ATET,D:PRINTMI$
```

BY GEN

おすすめです

ハーフのくせして、こんなに長くなってすんません。でも、自分でいうのもなんですが2日で作ったわりにはおすすめです。遊べます。ホントはプログラムコンテストに送りたかったんだけど、コンテストを知ったのは送ったあとだった……。えーい、どうせこのへんでカットだ、バッコン。

TEIJIROさん ー 実は私の実家も愛媛県なのです
横沢さん ー 私はまっくすくんシリーズが大好きです
Bata.Kさん ー いったいどこからアイディアがでてくるんですか？ 少しわけてください。

```
250 IFD>20THENGOSUB310
260 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))ANDN=1THENLOCA
TEC-U,D:PRINTSP$:N=2:M=1:C=X:D=Y
270 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ENEMY ♦♦♦♦♦♦♦♦♦
280 SPRITEON:W=W-1:PUTSPRITE0,((V-U)*8,W
*8),10,0:IFV-U>32ORV-U<1ORW<4THENW=21:V=
X+Q*(W-Y)/2
290 GOTO 110
300 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦ BOMB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
310 N=3:SOUND2,10:SOUND3,10:SOUND8,0:SOU
ND9,16:SOUND12,50:SOUND13,0:FORI=0TO5:SO
UND6,I^2:SOUND9,16:NEXT
320 IFC-U>29ORC-U<0THENZ=0ELSEZ=1:LOCATE
C-U,D:PRINTBM$;:FORI=0TOL*2+4:LOCATEC-U,
D-I:PRINT"アウ":NEXT
330 A2=1:FORI=0TO1:A1=ASC(MID$(B$,C+I)):
A=(A1=194):S=S-A*A2:MID$(B$,C+I)=CHR$(-A
*208-(A=0)*A1):A2=A2-A*2:NEXT:GOSUB440:I
FZ=1THENIFFNP(X-U,Y)>64THENRETURN380ELSE
FORI=0TOL*2+4:LOCATEC-U,D-I:PRINT"  ";:N
EXT
340 LOCATE0,22:PRINTMID$(B$,U,32);:IFINS
TR(B$,"ツ")THENRETURNELSE410
350 IFN=2THENQ=0:M=0:RETURN200ELSEE=L*28
+9:LOCATE2,2:PRINT"FUEL"STRING$(E/(L*2),
168):N=1:M=2:Q=1:C=X:D=Y:FORI=3TO20STEP2
:LOCATE0,I:PRINTSP$:NEXT:RETURN
360 ' ♦♦♦♦♦♦♦♦♦ OUT ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
370 SPRITEOFF:RETURN380
380 PUTSPRITE0,(0,208):SOUND3,10:SOUND5,
10:SOUND6,10:SOUND8,0:SOUND9,16:SOUND10,
16:SOUND12,50:SOUND13,0:LOCATEX-U,Y:PRIN
TBM$;
390 SPRITEOFF:R=R-1:FORI=0TO1000:NEXT:IF
R>-1THEN:IFINSTR(B$,"ツ")THEN80ELSE410
400 PLAY"V15O3L8CEGFAR16L16GEDC2":LOCATE
8,10:PRINT" G A M E  O V E R ":S=0:GOTO4
30
```

```
410 PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"V15S0M180000
4L16CDEDGAFAGEGBCDGO5C2","","S005L16CDED
GAFAGEGBCDGO6C2":LOCATE4,10:PRINT"YOU CL
EARED AREA"L"!! ":S=S+E:FORI=0TO2000:NEX
T:IFL<8THEN60
420 LOCATE7,6:PRINT" CONGRATULATIONS!! "
SPC(106)" YOU DESTROIED ALL ENEMIES!! "S
PC(39)" BACK TO OUR HOME... ":PLAY"L404C
EFFGFAR8EG8FDEFC2CDEGABAR8F8GGAFDC2":GOT
O420
430 LOCATE8,19:PRINT"PUSH [SPACE] KEY !"
:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENFORI=-1TO0:I=PL
AY(0):NEXT:GOTO50ELSE430
440 H=H-(S>H)*(S-H):LOCATE3,0:PRINTUSING
"SCORE   AREA LEFT   HISCORE       #####0
  ##    ##   #####0";S;L;R;H:RETURN
450 DATA 0101030307040F0F,0F081F3727474E
7B,8080C0C0E020F0F0,F010F8ECE4E272DE
460 DATA 00000000000F0F8F8,6F070000000000
00,0000000000F1F1F,F6E000000000000
470 DATA 0000000000000000,000060F0F0F060
60,0000000000000000,000060F0F0F0606
480 DATA 002885194753 8F7F,FF5F238B270945
11,80CAE4F8F5F0FCFC,FFF8C2D590A28822
490 DATA 78787C7E623F1F0C,1E1E3E7E46FCF8
30,3F37141F0F060301,FCEC28F8F060C080
500 DATA 7F7F6F6F637F7F00,183C5A5AFFFFFF
7E,0000000021C8FFFF,00003C7EFBFDFFFF,22,
90,70,40,EF,D0,E0
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……自機の座標⇨表示のときは(X−U)×8，Y×8
V、W……アルム(敵ミサイル)の座標⇨表示のときは(V−U)×8、W×8
Q……自機のY座標増分

■テキスト座標用

C、D……自機ミサイルの座標

■その他の変数

A、A1、A2……汎用
A$……データ読みこみ用
B$……地上スクロールデータ
BM$……自機爆発キャクタ用
DU……画面スクロール用
E……エネルギーの量
F……自機逆噴射用フラグ
G(n)……スクロール判断用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
K……カーソル、スティック入力用
L……エリア数
M……自機ミサイルの重量用フラグ
MI$……自機ミサイル用
N……自機ミサイルの状態用フラグ
R……自機数
S……スコア
SP$……キャラクタ消去用
T、U……画面スクロール用
Z……爆風発生フラグ

プログラム解説

10 初期設定(画面設定、ユーザー定義関数設定など)
20 文字フォント設定
30 スプライト定義
40 キャラクタパターン定義、キャラクタの色定義
50 自機ミサイル、自機爆発キャラクタを文字列に設定する
60〜70 ゲーム画面作成
80〜90 ゲームスタート処理
100 REM文
110〜200 キー入力処理、自機移動、表示処理
210 REM文
220〜260 自機ミサイル移動、表示処理
270 REM文
280〜290 敵ミサイル移動、表示処理
300 REM文
310〜330 自機ミサイル落下時の処理
340 面クリア判定
350 エネルギー補給処理サブ
360 REM文
370〜390 自機爆発処理
400 ゲームオーバー処理
410 エリアクリア処理
420 オールクリア処理
430 デモ画面
440 スコア等表示サブ
450〜470 スプライトパターンデータ(30行で読みこみ)
480〜500 キャラクタパターン、色のデータ(40行で読みこみ)

⊖爆弾を落とすとあがる火柱が迫力もの

プログラム確認用データ

(使い方は46ページを見てください)

10>224	20>127	30> 89	40> 67
50> 94	60> 97	70> 62	80>121
90> 24	100> 88	110>108	120>187
130> 73	140>177	150> 94	160> 10
170> 13	180> 90	190>119	200>117
210> 23	220> 79	230> 99	240>112
250> 84	260> 61	270> 9	280> 64
290>201	300> 81	310> 86	320>173
330>112	340>138	350> 73	360> 61
370>235	380> 83	390>225	400> 8
410> 89	420>219	430>130	440>234
450>254	460>250	470>136	480>140
490>136	500>222		

グラムの名前・遊び方／使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答、(5)プログラムを作るうえで参考にした本や雑誌の名前と出版社(月号・ページも明記)。
【あて先】封筒の表に応募部門を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。しめきりはとくにありません。※応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品の特製ROMカートリッジを差し上げます。

ONE DAY（ワン デイ）

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

BY おとん

敵を倒して倒して倒しまくるゲーム

このゲームは、ファンダムを見ていて敵を倒して倒して倒しまくるゲームが少ない！ と思って作ったものです。今までにおれが作ったなかで最も敵の種類が多く、最も速く、最も美しいゲーム……ではありません。でも完成度はかなり高いと思うので、打ちこんでほしいな。おれはやぎ座だ。O型だ。最新作はたぶんボツになるでしょう。MSX2ほしいな。X68000ほしいな。でも金がない悲しい。しかし、おれにはMSXがある。おれには十分だ。これからも頑張る予定だ。だから、おとんの名を忘れるな。

```
10 SCREEN1,3:KEYOFF:DEFINTA-Z:WIDTH29
20 FORA=0TO575:READA$:VPOKE&H3800+A,VAL(
"&H"+A$):NEXT:FORA=1TO6:READY(A),C(A):NE
XT:S(2)=1:S(8)=2:I(1)=6:I(2)=3:I(3)=14:I
(4)=7
30 FORA=0TO47:READA$:VPOKE832+A,VAL("&H"
+A$):NEXT
40 CLS:COLOR15,4,4:VPOKE8204,119:FORA=0T
O2:VPOKE&H1B00+A*4,209:NEXT:LOCATE0,4:PR
INT"aaaa a  a aaaa aaa   aa  a a":PRINT"
a  a aa a a    a  a a  a a a":PRINT"a  a
 a aa aaaa a  a aaaa  a":PRINT"a  a a  a
 a    a  a a  a  a":PRINT"aaaa a  a aaaa
 aaa  a  a  a"
50 LOCATE10,15:PRINT"PUSH SPACE":IFSTRIG
(0)+STRIG(1)=0THEN50
60 CLS:VPOKE8204,204:M=0:RESTORE500:SC=0
:R=0:L=3:LOCATE11,3:PRINT"POWER  3":LOCA
TE10,5:PRINT"SCORE    0":FORA=0TO63:VPOK
E&H1AC0+A,97:NEXT:LOCATE5,8:PRINT"hij"SP
ACE$(26)"klm"SPACE$(130)"hij"SPACE$(26)"
klm":SOUND7,177:SOUND3,2
70 PUTSPRITE0,(50,150),1:PUTSPRITE1,(50,
150),15:X=50:R=0:Y=150
80 SOUND9,0:Q=0:O=P:P=(STRIG(0)+STRIG(1)
<0):ON(O=0)*(P<0)GOTO140
90 J=0:S=STICK(0)+STICK(1):ON S GOTO110,
110,120,120,180,130,130,110
100 GOSUB190:GOTO80
110 J=J+1:SOUND2,Y(J):SOUND9,15:ONS(S)GO
SUB150,160:ONJGOTO170,170,170,170,170,17
0,80
120 GOSUB150:GOTO180
130 GOSUB160:GOTO180
140 E=0:Q=1:PUTSPRITE0,(X,150),1,4:PUTSP
RITE1,(X,150),15,5:GOSUB190:GOTO80
150 X=X+8:X=X+(X>150)*8:E=EXOR2:RETURN
160 X=X-8:X=X-(X<20)*8:E=EXOR2:RETURN
170 Y=Y(J):PUTSPRITE0,(X,Y),1,C(J):PUTSP
RITE1,(X,Y),15,C(J)+1:GOSUB190:GOTO110
180 PUTSPRITE0,(X,Y),1,E:PUTSPRITE1,(X,Y
),15,E+1:GOSUB190:GOTO80
190 ONRGOTO220
200 READT:R=1:IFT=0THENM=M+1:LOCATE9,8:P
RINTUSING"STAGE# CLEAR";M:FORA=0TO1999:N
EXT:LOCATE9,8:PRINTSPACE$(12):ON1-(M<6)G
OTO320,70ELSEV=250:W=150:U=0:IFT<4THENGO
TO220
210 V=150:W=100:N=-1
220 ONTGOTO230,240,260,270
230 V=V-8:GOTO280
240 V=V-8:ON-(V-X>50)-(U>5)GOTO280,280
250 U=U+1:W=Y(U):GOTO280
260 V=V-RND(1)*16:GOTO280
270 U=U+N:V=V+U:N=N*((ABS(U)>10)*2+1)
280 ON-(V>250)-(V<0)GOTO350
290 F=FXOR1:PUTSPRITE2,(V,W),I(T),T*2+6+
F:ONQ-(J=3)GOTO330
300 ON(ABS(X-V)<17)*(ABS(Y-W)<17)GOTO370
310 RETURN
320 LOCATE12,10:PRINT"おめでとう!":FORA=0TO1
0:FORJ=1TO15:SOUND6,A*2:SOUND8,15:COLOR1
5,J:NEXTJ,A:SOUND8,0:COLOR15,8,8:VPOKE82
04,102:FORA=0TO14:FORJ=1TO6:PUTSPRITE0,(
X,Y(J)),4,6:PUTSPRITE1,(X,Y(J)),11,7:BEE
P:BEEP:NEXTJ,A:GOTO380
330 SOUND6,15:SOUND8,15:PUTSPRITE0,(X,Y)
,1,(J=3)*-6:PUTSPRITE1,(X,Y),15,(J=3)*-6
+1:SOUND8,0:ON(ABS(X-V+24)<9)*(ABS(Y-W)<
17)GOTO360
340 RETURN
350 U=0:V=V+(V>250)*250-(V<0)*250:GOTO29
0
360 SC=SC+T:LOCATE10,5:PRINTUSING"SCORE#
####";SC:FORA=0TO6:F=FXOR1:PUTSPRITE2,(V
,W),15,16+F:SOUND6,F*20+10:SOUND8,15:FOR
B=0TO49:NEXTB,A:SOUND8,0:R=0:RETURN
370 VPOKE&H1B07,8:L=L-1:LOCATE11,3:PRINT
USING"POWER ##";L:FORA=0TO31:SOUND6,A:SO
UND8,15:NEXT:SOUND8,0:VPOKE&H1B07,15:IFL
>0THENRETURN
380 SOUND8,0:SOUND9,0:VPOKE&H1B07,1:LOCA
TE10,12:PRINT"GAME  OVER":FORA=0TO3999:N
EXT:RETURN40
390 DATA3,7,6,6,2,5,8,11,10,C,7,7,7,3,0,
0,80,C0,0,40,0,80,80,D8,24,24,D8,80,80,8
0,0,0,0,0,1,1,1,2,7,E,F,3,0,0,0,0,3,3,0,
0,C0,80,C0,0,0,0,D8,D8,0,0,0,0,80,C0
400 DATA3,7,6,6,2,5,8,11,10,C,7,1F,1F,1F
,0,0,80,C0,0,40,0,80,B0,C8,28,30,C0,F8,F
8,F8,0,0,0,0,1,1,1,2,7,E,F,3,0,60,60,60,
40,0,0,0,C0,80,C0,0,0,30,D0,C0,2,6,6,6,0
,0
410 DATA3,7,6,6,2,7,8,8,4,4,7,7,7,3,0,0,
80,C0,0,40,0,F6,9,9,F6,40,C0,80,80,80,0,
0,0,0,1,1,1,0,7,7,3,3,0,0,0,0,3,3,0,0,C0
,80,C0,0,F6,F6,0,80,0,0,0,0,80,C0
```


〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダムアンケート結果①〉9月号のファンダムアンケートの結果発表です。今月は、先月よりもぐっと送られてくるハガキの量が増えてきました。アンケートに答えてくれた方々、どうもありがとうございました。9月号のおもしろかったプログラムの順位は以下のとおりです。〈1位〉よくある壁 〈2位〉ロケットぱんち 〈3位〉DUV 〈4位〉バキバッキン 〈5位〉モンスターバスター⇒

```
420 DATA7,F,C,C,4,B,11,23,20,18,F,7F,EF,
F0,70,0,0,80,0,80,0,0,60,90,50,60,80,FC,
FC,FC,0,0,0,0,3,3,3,4,E,1C,1F,7,0,0,10,F
,E,0,0,0,80,0,80,0,0,60,A0,80,1,3,3,3,0,
0
430 DATA1,2,63,B1,98,F,7,3,3,3,3,1,1,3,1
,6,80,C0,C0,80,80,80,C0,C0,C0,80,0,0,0,0
,0,80,1,2,3,1,0,7F,9F,83,3,3,7,4,C,4,1A,
0,80,C0,C0,80,80,80,C0,C0,C0,80,0,80,40,
30,20,40
440 DATA1,2,7,0,1,7,0,7B,87,F,F,7,3,1,0,
1,B0,E0,C0,40,C0,8E,5F,DF,DC,D0,C0,C0,C0
,C0,C0,C0,1,2,7,0,1,7,0,7B,87,F,F,7,5F,7
E,7C,0,B0,E0,C0,40,C0,80,50,DC,DF,DE,C0,
FC,FC,74,0,0
450 DATA7,F,0,7,3,3C,DF,DF,38,7,7,38,7C,
7C,7C,38,E0,F0,70,F1,E2,9C,6E,6E,EE,EE,E
0,1C,3E,3E,3E,1C,7,F,0,7,3,3C,DF,DF,38,7
,4,3,7,7,7,3,E0,F0,70,F1,E2,9C,6E,6E,EE,
EE,60,80,C0,C0,C0,80
460 DATA3,F,1F,26,3F,3B,3B,37,2F,37,3F,2
F,10,18,F,7,C0,F0,F8,3C,FC,FC,FC,FC,FC,F
C,FC,BC,78,F8,F0,E0,3,F,1F,33,3F,3B,3B,3
7,2F,37,3F,3F,18,1F,F,7,C0,F0,F8,1C,FC,F
C,FC,FC,FC,FC,FC,FC,F8,F8,F0,E0
470 DATA0,0,20,E,1F,1F,1F,E,1,5,E,64,60,
0,0,0,2,7,2,0,60,60,0,C2,E4,E0,C0,0,0,10
,0,0,0,1E,3F,BF,3F,3F,5E,41,7B,7B,3B,1B,
3,21,70,20,2,38,7C,7C,7C,0,F8,FC,FE,FE,F
E,FE,FE,FC,F9,2
480 DATA120,2,100,2,90,6,100,2,120,2,150
,2
490 DATA0,0,1,3,1F,1F,3F,3F,7C,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,0,0,C0,E0,E0,E0,C0,C0,7F,FF,
FF,FF,FF,FF,7F,1F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,BF,1
E,E0,E0,FC,F8,E0,F8,FE,0
500 DATA1,1,1,1,1,0,1,1,1,2,2,0,2,2,2,2,
2,2,2,0,2,3,3,2,2,3,3,0,3,3,3,2,3,3,1,3,
3,2,0,4,4,4,4,4,0
```

変数の意味

■スプライト座標用

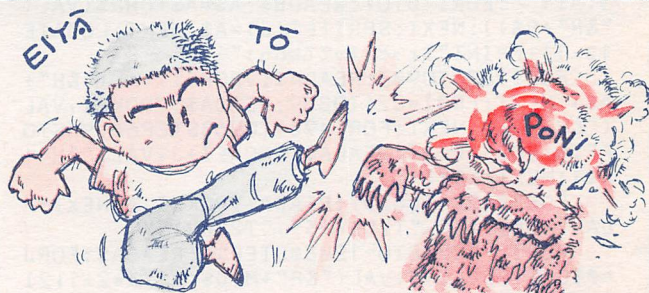
X、Y……自分の座標
Y(n)……自分のY座標（ジャンプしているときの座標）⇨実際にはYに代入して使用
V、W……敵の座標
N、U……敵の座標増分

■その他の変数

A、B……ループ用
A$……データ読みこみ用
C(n)……自分がジャンプしているときのパターン番号用
E……自分の変形用
F……敵の変形用
I(n)……敵の色
J……自分がジャンプしているときのY座標制御用
L……パワー
M……面数
O、P、Q……攻撃するかの判定用
R……敵出現フラグ
S……カーソルキー、ジョイスティック入力用
S(n)……自分がジャンプしているときの左右移動用
SC……スコア
T……敵の種類

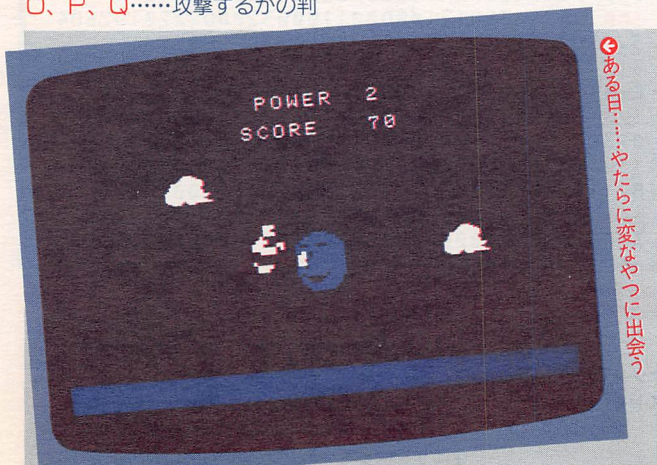
プログラム解説

10　初期設定
20　スプライト定義、ジャンプしているときのY座標、パターン番号用データの読みこみ
30　キャラクタ定義
40～50　タイトル画面表示
60　ゲームスタート処理
70　ラウンドスタート処理
80　スペースキー入力処理（攻撃するかの判定）
90　カーソル、スティック入力
100～180　自分の移動、表示処理
190　敵の出現中であれば220行に飛ぶ
200　出現する敵の種類決定、ラウンドクリア判定
210　敵ボス出現時の変数初期化
220～280　敵移動処理
290　敵表示
300　敵と自分の接触判定
310　RETURN
320　エンディング
330　飛びげりが命中したかの判定
340　RETURN
350　敵の画面からのはみだし制御処理
360　敵を倒したときの処理
370　ダメージを受けたときの処理
380　ゲームオーバー処理
390～470　スプライトパターンデータ（20行で読みこみ）
480　ジャンプしているときのY座標、パターン番号用データ（20行で読みこみ）
490　キャラクタパターンデータ（30行で読みこみ）
500　敵の出現パターン用データ（200行で読みこみ）

ある日……やたらに変なやつに出会う

プログラム確認用データ

（使い方は46ページを見てください）

10>　5	20>137	30>　10	40>187
50>123	60>　14	70>　24	80>124
90>　67	100>208	110>　28	120>　28
130>　42	140>213	150>109	160>241
170>130	180>　34	190>156	200>　74
210>178	220>120	230>160	240>140
250>　39	260>　49	270>194	280>183
290>209	300>146	310>142	320>　1
330>　76	340>142	350>　25	360>　66
370>　59	380>241	390>229	400>229
410>215	420>222	430>152	440>232
450>158	460>172	470>162	480>145
490>156	500>178		

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート結果②〉つづいてROMのプレゼントの当選者は〈東京都〉野坂由紀子〈神奈川県〉宮下核人〈宮城県〉千葉照美〈青森県〉相馬知〈埼玉県〉熊谷浩〈兵庫県〉大頼恵治〈奈良県〉小林巻〈静岡県〉岡田憲和〈埼玉県〉吉田朋史〈神奈川県〉堤歩（敬称略）以上の方々おめでとうございます。ROMの製作、発送に多少時間がかかるかもしれませんが、楽しみにお待ちください。⇨

ぴちかーと

- RAM32K
- MSX MSX2
- 遊び方は43ページにあります

```
10 REM  +++ PIZZICATO     BY  H.TSUKAHAR
A +++
20 DATA 1C,22,26,24,1E,FC,16,0A,38,44,64
,24,78,3F,68,50
30 DATA 0F,12,26,24,1E,FC,16,0A,F0,48,64
,24,78,3F,68,50
40 DATA 00,28,54,FA,7D,2A,14,00,00,28,54
,FA,7D,2A,14,00,01,02,0C,3C,58,B8,F0,60
50 DATA 00,3C,7A,7A,7E,7E,3C,00,49,161,1
45,65
60 SCREEN1,0,0:WIDTH32:COLOR15,0,0:CLEAR
500,&HD000:KEYOFF:DEFINT A-Z:FOR J=0 TO
3:A$="":FORI=0TO7:READB$:A$=A$+CHR$(VAL(
"&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(J)=A$:NEXT:LOCATE
10,11:PRINT"ちょっと まっててねぃっ!"
70 FORI=896TO903:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+
A$):NEXT:FORI=824TO839:READA$:VPOKEI,VAL
("&H"+A$):NEXT:FORI=904TO968STEP64:RESTO
RE50:FORJ=0TO7:READA$:VPOKEI+J,VAL("&H"+
A$):NEXT:NEXT
80 FORI=8204TO8207:READA:VPOKEI,A:NEXT:P
LAY"T200V15","T200V15","T200V15"
90 FORI=-12288TO-12080STEP16:READA$:FORJ
=0TO15:POKEI+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
):NEXT:NEXT
100 FORI=264TO727:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/
2) OR (V/4):VV$=STRING$(8-LEN(BIN$(VV)),
"0")+BIN$(VV):MID$(VV$,5)="0":VPOKEI,VAL
("&B"+VV$):NEXT
110 DEFUSR=&HD040:A=USR(0):DEFFNA(X,Y)=V
PEEK(6144+INT((X+4)/8)+INT((Y+4)/8)*32)
120 RO=0:DEFUSR=&HD053:DEFUSR1=&HD090:DE
FUSR3=&HD0AD:DEFUSR4=&HD0BA:DEFUSR5=&HD0
C7
130 X=128:Y=80:CP=0:P=0:W=0:Q=0:V=0
140 LOCATE8,11:PRINT"PUSH SPACE KEY !":A
=USR1(0):M=PEEK(&HD207)-1:CLS:VPOKE 8204
,49+M*24:VPOKE 8206,145-M*16
150 FORI=1TO21STEP20:LOCATE1,I:PRINTSTRI
NG$(30,"g"):LOCATE1,I+1:PRINTSTRING$(30,
"g"):NEXT:FORJ=3TO20:LOCATE1,J:PRINT"gg"
STRING$(26," ")"gg":NEXT
160 FORJ=1TO15:LOCATEINT(RND(1)*26)+3,IN
T(RND(1)*18)+3:PRINT"p";:NEXT:ONM/2+1GOS
UB350,370:TIME=0
170 A=USR(0):S=STICK(0):IFSMOD2THENP=(S=
7)-(S=3):Q=(S=1)-(S=5):IFPTHENF=(P+1)/2
180 V=V-P*(ABS(V+P)<5):W=W-Q*(ABS(Q+W)<5
):X=X+V:Y=Y+W:IF(X<20ORX>226)THENGOSUB41
0:P=-P:V=-V:F=F XOR1
190 IF(Y<20ORY>160)THENGOSUB410:Q=-Q:W=-
W
```

BYつかはらはいね

わたしのゲームもおもしろい!

テクポリではやってる

きんくま

カミーユ

しろ

へっへっへー。つかはらはいねです。えー、今月はハーフが多いんだけどねー、わたしのゲームもおもしろいので打ちこんでねいっ! わたしの名前を聞いたことのある人はいないと思います。だってねー、今までのペンネーム使うと身内だってバレるからねー。

```
200 X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE0,(X,Y),7-M*2,F
+M:LOCATEINT((X+4)/8),INT((Y+4)/8):D=FNA
(X,Y):IFD=112THENGOSUB410:V=-V:P=-P:W=-W
:Q=-Q:F=F XOR1
210 IFD=104THENIFMTHENGOSUB400:PRINT" ";
:I=121:GOSUB390:TT=TT+1ELSE240
220 IFD=121THENT=T+10:PLAY"O6V15L64CEGO7
C":PRINT" ";:IFM=0THENGOSUB350ELSETT=TT-
1:IFTT=0THF`'250
230 GOTO170
240 A=USR3(0):FORI=0TO200STEP10:A=USR4(0
):FORJ=0TOI:NEXT:A=USR5(0):PLAY"V15O2C32
","V15O1E32","V15O1A32":FORJ=0TOI:NEXT:N
EXT
250 LOCATE8,11:PRINT"G A M E  O V E R":I
FMTHENLOCATE11,14:T=TIME/10:PRINTUSING"T
IME #####";T:FORI=0TO2000:NEXT
260 FORI=0TO2500:NEXT:GOTO120
270 REM +++ M.LANGUAGE DATA +++
280 DATA 2854FA7D2A1400000020C3C58B8F06
0,102854B874B87020010E1C2C58704080
290 DATA 00002854BE5F2A14060B171E3C30400
0,040E1D2E1D2A140801020E162C387080
300 DATA 3E012100D0011000320D22201D2ED4
3,03D2C93A00D22A01D2ED4B03D2FE01CA
310 DATA 74D009FE02CA74D009FE03CA74D0093
E,01C375D03C3200D22205D2113803CD5C
320 DATA 002A05D211800301080 0CD5C00C9000
0,3E00CDD800FE00CA9FD03E01C3A9D0CD
330 DATA D500FE04C290D03E033207D2C921001
8,1100E0010003CD5900C921E0DF110018
340 DATA 010003CD5C00C92100E011001801000
3,CD5C00C900000000000000000000000
```

➡使用上の重要注意

このプログラムはRUNするとCTRL+STOPを押しただけではプログラムが止まりません。CTRL+STOPを押したあとにスペースキーを1回押してください。そうすれば画面に「Break in ～」と表示されてプログラムは止まります。

なおプログラムの最後にマシン語のチェックサムが付いているので、リストを打ちこんだらダイレクトに

GOTO 420 ⏎

と打ちこめば、マシン語部分を日本語でチェックしてくれます。

「打ちこみミス発見プログラム」と確認用データでもチェックできますので、どちらか好きなほうを使ってください。

〈いじわるファンクションコール／その1・9月号のフォロー①〉本誌9月号掲載の「よくある壁」で、編集部で手直しをした際の誤りがありました。このゲームでは、ボールをパッドより後ろにそらすと「LOST」と表示されますが、面数が進むとこの表示がブロックとかさなって、ブロックが半分だけ残ってしまいクリアーできなくなります。リストの520行を次のページのリストに変更してください。⇨

```
350 RO=RO+1:LOCATE12,0:PRINT"STEP"RO:FOR
I=104TO121STEP17
360 GOSUB390:NEXT:LOCATE16,10:PRINT" ":R
ETURN
370 FORJ=0TO14:FORI=104TO121STEP17
380 GOSUB390:NEXT:NEXT:TT=15:RETURN
390 A=RND(1)*26+3:B=RND(1)*18+3:IFVPEEK(
6144+A+B*32)=32THENLOCATEA,B:PRINTCHR$(I
):RETURNELSE390
400 PLAY"O2C4","O2E4","O2G4":RETURN
410 PLAY"O6G32","O6F32","O6A32":RETURN
420 REM  +++ CHECK SUM +++
430 DATA 1243,1247,713,571,1130,1917,197
8,1463,912,2146,1607,1261,804,498
440 SCREEN1:RESTORE430:DIMC(13):FORI=0TO
13:READ C(I):NEXT:RESTORE280:FORJ=0TO13:
READA$:A=0:FORI=1TOLEN(A$)/2:A=A+VAL("&h
"+MID$(A$,(I-1)*2+1,2)):NEXT:IF A=C(J) T
HEN NEXT:PRINT" あってるよっ!":END ELSE PRINT2
80+INT(J/2)*10"き゛ょう か゛ まちか゛い なの...":END
```

↑音と動きがなかなか快感

プログラム確認用データ

(使い方は46ページを見てください)

10>217	20>129	30>247	40>143
50>128	60>123	70>123	80>172
90>215	100> 12	110> 46	120>182
130> 60	140>193	150>220	160> 23
170>140	180> 72	190> 21	200>140
210>164	220> 50	230> 45	240>151
250>188	260> 65	270>238	280>250
290>140	300>131	310>139	320>138
330>252	340>247	350> 96	360> 86
370>250	380>101	390>252	400>125
410> 77	420>162	430>182	440>146

変数の意味

■スプライト座標用

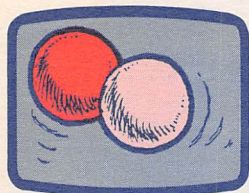
X、Y……プレイヤーの座標
P、Q、W、V……プレイヤー移動用

■その他の変数

A、B……汎用
A$、B$……読みこみ用
C……チェックサムデータ用
CP……ゲーム2用のボールを取った数
D……接触物判定用
FNA(n, m)……接触物判定用(ユーザー定義関数)
I、J……ループ用
M……ゲーム1とゲーム2の判定用フラグ
RO……ゲーム1用の面数
S……キー入力用
T……タイムカウンタ用
TT……ゲーム2用のタイム
VV、VV$、V……文字フォント作成用

プログラム解説

10 REM文
20〜50 スプライトデータとキャラクタデータ(60〜80行で読みこみ)
60 初期設定とスプライト定義
70〜80 キャラクタパターン定義、カラー設定
90 マシン語プログラム書きこみ
100 文字フォント作成
110〜130 初期設定2
140 ゲームスタート
150〜160 画面作成
170〜200 プレイヤーの移動処理
210〜230 プレイヤーの接触判定と処理
240〜260 ゲームオーバーの処理
270〜340 マシン語データ(90行で読みこみ)
350〜390 「取っちゃだめなの」と「ボール」の表示
400〜410 音楽を鳴らす
420 REM文
430〜440 マシン語チェックサムルーチン(ダイレクトに呼び出して使用)

```
520 M=M-1:LOCATE11,18:PRINT" - LOST - ":FORI=1TO500:NEXT:LOCATE11,18:PRINT"(((
(((((":IFM<0THENFORT=0TO1000:NEXTELSELOCATE24,0:PRINT"MY =";M:RETURN
```

イレギュラー　　　　　　ボール

IRREGULAR BALL

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

```
10 COLOR ,1,1:SCREEN3,2:OPEN"grp:"AS#1:D
EFINT A-Z:I=RND(-TIME):ON SPRITE GOSUB 9
0:BY=164:BX=0:MB=1:CO(0)=5:CO(2)=8:JY=-2
1:Y=164:X=120:PW(0)=129:PW(2)=127
20 FORI=1TO9:M$=MID$("Irregular",I,1):N$
=MID$("Ball",I,1):A=I*24:B=I*8:COLOR12:P
RESET(A,B):PRINT#1,M$:PRESET(A+48,B+88):
PRINT#1,N$:COLOR15:PRESET(A-4,B):PRINT#1
,M$:PRESET(A+44,B+88):PRINT#1,N$:NEXT
30 SPRITE$(0)=CHR$(3)+CHR$(15)+CHR$(23)+
"/OOっっぁぁC@ "+CHR$(16)+CHR$(12)+CHR$(3)+"
タみりわ"+STRING$(2,254)+"■■■■"+CHR$(254)+"れ
"+CHR$(4)+CHR$(8)+"0タ":SOUND 0,80:SOUND
8,16:SOUND 7,254:SOUND 12,20:COLOR 14
40 RY=RND(1)*16:RX=(20-RY)*(RND(1)*3-1):
FOR BJ=-RY TO RY:IF BX<0 THEN MB=-MB:BX=
BX+1:SOUND 1,3:SOUND 13,0 ELSE IF BX>240
 THEN MB=-MB:BX=BX-1:SOUND 1,3:SOUND 13,
0
50 BY=BY+BJ:BX=BX+RX*MB:XX=XX+(STICK(0)=
7ANDXX>-4)-(STICK(0)=3ANDXX<4)
60 IF X<8 THEN X=10:XX=-XX:SOUND 1,2:SOU
ND 13,0 ELSE IF X>232 THEN X=230:XX=-XX:
SOUND 1,2:SOUND 13,0
70 JY=JY+3:IF JY=21 THEN JY=-21:SOUND 1,
2:SOUND 13,0 ELSE Y=Y+JY:X=X+XX*2
80 PUT SPRITE 0,(X,Y),10,0:PUT SPRITE 1,
(BX,BY),CO(MB+1),0:SPRITE ON:NEXT:SOUND
1,3:SOUND 13,0:GOTO 40
90 SPRITE OFF:SOUND 1,0:SOUND 13,3:PW(MB
+1)=PW(MB+1)+16*MB:LINE(127+MB,180)-(PW(
MB+1),191),CO(MB+1),BF
100 IF PW(2)=255 THEN M$="MSX-WIN!":GOTO
 110 ELSE IF PW(0)=1 THEN M$="YOU-WIN!":
GOTO 110 ELSE RETURN
110 CLS:COLOR5+MB:DRAW"BM8,80":PRINT#1,M
$:DRAW"BM4,80":COLOR15:PRINT#1,M$:PLAY"T
80SM5000L16O5F+8C+C+D8C+4A8A8":FOR I=0 T
O 1:I=-(STRIG(0)ANDNOTPLAY(0)):NEXT:RUN
```

BY BUG

4人のプログラムチーム

ぼくたちは、4人で作られたチーム・BUGです。ぼくたちは、プログラムを組むために結成されました。しかし、現実は違いました。みんなはゲームばかりしているのでした。今年の2月あたりに集まって以来、2、3本しかプログラムを組まず、それ以後は「みんなでがんばってゲームを解こうの会」になってしまいました。もっとも最近では、みんな金が少なくなってきたものでゲームが買えず、またプログラムのほうへと復帰するでしょう。そのときはまたよろしく！

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……自分のボールの座標
BX、BY……敵ボールの座標

■その他の変数

XX……自分のボール移動用
JY……自分のボールジャンプ用
RX、RY、BJ……敵のボールジャンプ用
CO(N)……ボールの色
MB……敵のボール移動用
PW(N)……パワー
M$、N$……文字データ(グラフィック画面に文字を表示するための)保管用
A、B……文字表示用
I……ループ用

プログラム解説

10　初期設定・変数設定
20　ゲーム画面のバックにタイトル文字を表示する
30　スプライト定義、効果音設定
40　敵ボール移動処理、効果音発生
50　キー入力処理
60　自分のボール移動処理、効果音発生
70　自分のボールジャンプ処理、効果音発生
80　自分、および敵のボール表示(スプライト)、スプライト衝突による割りこみを有効にする、効果音発生、40行へ飛ぶ
90　スプライトの衝突による割りこみを無効にする、効果音発生、パワーメーター表示
100～110　勝敗を判定してメッセージを表示する、キー入力待ち、リプレイ処理

←MSXはランダムのくせに手強い

プログラム確認用データ

(使い方は46ページを見てください)

10>243	20>216	30>140	40>231
50>242	60>151	70>211	80>172
90> 19	100>107	110>170	

➡リストを打ちこむときの重要注意

30行にある"■"は、カーソルキーのキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、

KEY1, CHR$(255)

と打ちこんで、リターンキーを押してください。F1キーで"■"が打ちこめるようになります。

〈いじわるファンクションコール／その2・9月号のフォロー②〉同じく9月号のフォロー。9月号掲載の「ロケットぱんち」のP93、「毎度おなじみ改造法」の「②ヘトロイド出現禁止方法」の本文中に誤りがありました。ヘトロイドを消すには、290行ではなくて300行を消去してください。290行を消去してしまうと、ヘトロイドではなくてカプセルが消えてしまうので、ゲームができなくなってしまいます。本当にごめんなさい。

ゲーム

くるまでいこうGAME

RAM32K
MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

BY おとん

運の強いゲーム

このゲームはなぜか投稿のカセットに入りこんでいて、なぜか採用された、おそろしいほど運の強いゲームなのだよ。打ちこめば、幸運が舞いこむかも。このゲームはもともと世界各地を旅行するという設定だったのだが、背景を作るのが面倒くさくなり、適当に背景を決めてしまった。でも、背景は7面もあるので、少しは楽しめるでしょう。まあ、ひまなかたはどうぞ打ちこんでくださいな。

```
10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,4:CLEAR1000,&HEFFF:DEFUSR=&HF000:CLEAR2000,&HD800:DIMA$(20):DEFINTA-Z
20 FORA=0TO223:READA$:VPOKE&H3800+A,VAL("&H"+A$):NEXT
30 FORA=0TO24:READA$:POKE&HF000+A,VAL("&H"+A$):NEXT
40 FORA=0TO39:FORB=A*8+1344TOA*8+1351:READA$:VPOKEB,VAL("&H"+A$):NEXTB,A
50 VPOKE8213,160:VPOKE8214,160:VPOKE8215,224:VPOKE8216,240:VPOKE8217,32
60 B$=CHR$(29):B$=B$+B$+B$+B$+CHR$(31):FORA=0TO20:FORB=0TO4:READA$:A$(A)=A$(A)+A$+B$:NEXTB,A
70 SC=0:LOCATE10,7:PRINT"くるまでいこうGAME":LOCATE8,15:PRINT"    PUSH SPACE    ":IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN70
80 LOCATE11,15:PRINTSPACE$(10):FORA=&H1AC0TO&H1AFF:VPOKEA,175:NEXT:SOUND2,90:SOUND3,6:SOUND0,90:SOUND1,6:SOUND7,152
90 R=R+1:Q=-1:K=0:X=R*25-16
100 SOUND8,13:SOUND9,13:FORB=0TO199:IFR=1THENQ=Q+1:Q=Q+(Q>2)*3ELSEQ=RND(R)*3
110 U=USR(0):LOCATE28,17:PRINTA$(R*3+Q-3):K=K+(STRIG(0)+STRIG(1)=0)*2+1:K=K+(K>17)-(K<0):P=(K>8)*-2:VPOKE&H1B08-P*4,209:PUTSPRITEP,(R*25,159),1,K/3:X=X-9:IFX<0THENX=255:L=RND(R)*2:L=L*3+1
120 SC=SC+1:LOCATE10,13:PRINTUSING"SCORE  #####";SC:PUTSPRITE1,(X,159),15,L:IFINT(K/9)<>INT(L/3)ORABS(X-R*25)>15THENNEXT:IFR=7THEN140ELSE90
130 FORA=0TO9:FORB=1TO15:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,13:PUTSPRITEP,(R*25,159),B,6:NEXTB,A:LOCATE11,15:PRINT"GAME  OVER":R=0:FORA=0TO1999:NEXT:VPOKE&H1B08-P*4,209:VPOKE&H1B04,209:SOUND10,0:GOTO70
140 LOCATE8,15:PRINT"Congratulations!":SOUND8,0:SOUND9,0
150 FORA=175TO255:PUTSPRITEP,(A,159),1,0:FORB=0TO99:NEXTB,A:FORA=0TO1999:NEXT:GOTO70
160 DATA3F,24,24,44,44,44,FF,FF,FF,FF,FF,E3,DD,DD,5D,1C,C0,40,20,20,10,10,FE,FF,FF,FF,FF,C7,BB,BB,BA,38
170 DATA0,0,1F,12,12,22,22,7F,7F,7F,7F,7F,73,6D,2D,C,0,0,C0,20,20,10,10,FC,FE,FE,FE,FE,CE,B6,B4,30
180 DATA0,0,0,0,F,A,A,12,12,1F,3F,3F,33,2D,2D,C,0,0,0,0,80,40,40,20,20,F8,FC,FC,CC,B4,B4,30
190 DATA0,0,0,0,0,0,7,5,9,9,1F,1F,1F,1B,15,4,0,0,0,0,0,0,C0,40,20,20,F0,F8,F8,D8,A8,20
200 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,5,9,F,F,B,5,4,0,0,0,0,0,0,0,0,C0,40,20,F0,F0,B0,40,40
210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,5,7,5,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,40,E0,A0,40
220 DATA0,81,C,3,2,68,6,4F,54,37,1,A,38,2,81,0,0,1,2,0,F4,0,B9,E8,DC,E4,A8,40,30,0,48,48
230 DATA21,24,1A,11,20,F0,01,9C,00,CD,59,00,21,20,F0,11,20,1A,01,9C,00,CD,5C,00,C9
240 DATA1,3,7,0,1B,3B,7B,0
250 DATABF,BF,BF,0,FB,FB,FB,0
260 DATA80,40,A0,50,A8,54,AA,55
270 DATA80,40,A0,10,C4,D5,EA,5
280 DATAAA,D5,AA,15,CA,D5,EA,5
290 DATAB2,B5,BA,01,F8,F9,FA,0
300 DATAAA,55,AA,55,AA,55,AA,55
310 DATAFF,DF,FF,FD,FF,EF,FF,FF
320 DATA3C,7E,42,DB,BD,BD,BD,5A
330 DATA00,1F,7F,FB,F7,F7,F7,79
340 DATA0,F8,FE,E7,DF,BF,BE,DC
350 DATA0,7E,FF,BD,DB,FF,C3,7E
360 DATA0,FF,0,3F,0,F,0,3
370 DATA0,FF,0,FC,0,F0,0,C0
380 DATA0,0,0,0,0,7E,FF,FF
390 DATA3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C
400 DATAFF,C3,99,BD,BD,99,C3,FF
410 DATA7F,7F,2A,2A,2A,2A,2A,2A
420 DATA2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A
430 DATA2A,2A,2A,2A,2A,2A,7F,7F
440 DATAE,55,5F,5B,E,F1,FF,E
450 DATA4E,4E,4E,40,1F,11,1F,1F
460 DATAFE,AA,FE,AA,FE,AA,FE,AA
470 DATA0,0,0,38,38,38,38,0
480 DATA3,3,3,3,3,3,2,2
490 DATA0,80,C0,E0,F0,F8,0,0
500 DATAFF,FF,FF,7F,3F,F,0,0
510 DATAFE,FE,FF,FC,F8,E0,0,0
520 DATA0,0,FF,0,0,0,0,0
530 DATA50,A8,20,0,A,15,11,0
540 DATA07,1F,37,7F,7F,7B,3E,F
550 DATA80,C0,FA,E0,BD,F0,FA,E0
560 DATA0,0,0,1,F,3F,7F,FF
570 DATA0,0,0,FF,FF,FF,FF,FF
580 DATA0,0,0,80,F0,FC,FE,FF
```

次ページへ続く

当選者発表 ●9月号ソフトプレゼント当選者①／No.1『ガリウスの迷宮』=〈北海道〉山崎隆之〈新潟県〉遠藤弘樹〈富山県〉嶋則雄〈群馬県〉田中義則〈千葉県〉石野晋也〈千葉県〉渡辺耕平〈東京都〉前田和良〈広島県〉藤本陽一〈広島県〉村岡圭介〈福岡県〉高光雄一郎／No.2『ジャガー5』=〈北海道〉三瀬哲夫〈石川県〉井村宏行〈神奈川県〉野本修〈神奈川県〉飯塚真人〈愛知県〉田中天顕〈京都府〉新宮知彦〈大阪府〉平山典明〈愛媛県〉渡部恵子〈兵庫県〉小西智剛〈兵庫県〉山下聖史⇨

```
590 DATA38,7C,7C,FE,FE,FE,7C,38
600 DATA0,0,0,0,0,10,10,38
610 DATA1,F,3F,6F,9F,27,58,10
620 DATAC0,F7,FF,FF,FF,FF,FE,7C
630 DATAFC,F3,C0,FC,CE,F3,8,0
640 DATA"     ","    ｨ","   ｲｳ","  ｲｳｳ","ｲｳｳ
ｳ","     ","ｵ    ","ﾕｪ   ","ｳﾔｪ  ","ｳﾕﾖｪ","
     ","     ","     "," ｰ   "," ｱｲ  "
650 DATA"ｸｸｸｸ"," ｹ ｹ"," ｺ ｺ"," ｻ ｻ","ｸｸｸ
ｸ","     ","     ","     "," ｼ   "," ｽ   ","
     ","     ","   ｺ"," ｻ ｻ","ｸｸｸｸ"
660 DATA"     ","     ","ｾ ｿ ","ｾｾｾ ","ｾｾｾ
ｿ","     ","     ","     ","ｾ ｿ ","ｾ ｾ ","
ｿ   "," ｾｾ ","ｿｾｾ ","ｾｾｾｾ","ｾｾｾｾ"
670 DATA"     "," ﾅ  ","     "," ﾀﾁ ","ﾄﾂﾃ
ﾄ","     "," ﾆﾇ ","     ","ﾀﾁ  ","ﾂﾃﾄﾄ","
 ﾆﾇ","     "," ﾆﾇ ","     ","ﾄﾄﾄﾄ"
680 DATA" ｶ  ","ｴｳｵ "," ｳ  "," ｳ  ","ﾈｳﾉ
ﾊ","ﾆﾇ  ","     "," ｶ  ","ｴｳｵ "," ｳ  ","
     ","     ","     ","     ","ﾈﾉﾉﾊ"
690 DATA"     ","     ","ﾌﾌﾌﾌ","ﾋﾋﾋﾋ","ｷｷｷ
ｷ"," ﾆﾇ ","     ","ﾌ ﾌ ","ﾋ ﾋ ","ｷ ｷ ","
     ","     ","  ﾌﾌ","  ﾋﾋ","  ｷｷ"
700 DATA"     "," ﾍﾎﾏ","  ｷ ","  ｷ ","  ｷ
 "," ﾆﾇ ","     ","     ","     ","ﾈﾉﾉﾊ","
     ","     ","ﾍﾎﾏ "," ｷﾆﾇ"," ｷ  "
```

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語プログラムを使用しています。打ちこみおわったら、念のためRUNさせるまえに、いったんプログラムをセーブしておくようにしましょう。

どんどん変わる背景がきれい

変数の意味

■スプライト座標用

R……黒い自動車(自分)のX座標(表示ではR×25で使用。Rはラウンド数でもある)

X……白い敵自動車のX座標

■その他の変数

A、B……ループ用

A$……データ読みこみ用

A$(n)、B……背景表示用

U……背景スクロール用

SC……スコア

Q……背景の設定用

K……黒い自動車のスプライトパターン番号用(K/3がスプライトパターン番号になる)

P……スプライト面番号(自分と敵のどちらを手前に表示するかの制御用)

L……スプライトパターン切り換え用

プログラム解説

10　初期設定

20　スプライトパターン定義

30　マシン語プログラムデータの読みこみと書きこみ

40　キャラクタパターン定義

50　キャラクタの色設定

60　背景を描く

70　オープニング画面表示、キー入力待ち

80　地面を描く、音を鳴らす

90～100　ラウンドの設定

110　黒い自動車の移動(スプライトを切り換えて遠近感を出している)

120　点数の表示、衝突判定、クリア判定

130　ゲームオーバー処理

140～150　エンディング処理

160～220　スプライトパターンデータ(20行で読みこみ)

230　マシン語プログラムデータ30(行で読みこみ)

240～630　キャラクタパターンデータ(40行で読みこみ)

640～700　背景の表示用データ(60行で読みこみ)

プログラム確認用データ

(使い方は46ページを見てください)

10>209	20>145	30>192	40> 75
50>252	60>173	70>153	80> 24
90> 48	100>108	110>191	120> 19
130> 60	140> 49	150> 7	160>160
170>156	180>175	190>152	200>215
210>145	220>147	230>128	240>234
250>168	260>168	270>227	280>159
290>155	300>168	310>171	320>216
330>213	340>145	350>232	360>168
370>168	380>234	390>168	400>168
410>168	420>168	430>168	440>158
450>170	460>168	470>168	480>168
490>158	500>234	510>166	520>152
530>147	540>153	550>163	560>235
570>152	580>224	590>223	600>147
610>172	620>221	630>213	640> 20
650> 31	660> 27	670> 96	680>108
690>133	700> 17		

●9月号ソフトプレゼント当選者②／No.3「ドラゴンスレイヤーⅣ」=〈青森県〉島守睦美〈埼玉県〉新井俊生〈東京都〉佐々木良男〈東京都〉安井強〈静岡県〉岡崎弘規〈愛知県〉長沢秀紀〈和歌山県〉庄司健一〈京都府〉中野路武〈兵庫県〉多田潤平〈長崎県〉大田寛／No.4『大戦略』=〈北海道〉谷崎栄子〈埼玉県〉宮倉一良〈神奈川県〉板橋一美〈神奈川県〉橘兼次〈神奈川県〉成田道典〈愛知県〉長谷川威全〈福井県〉前田和彦〈三重県〉宇佐美信二〈兵庫県〉玉水陽規〈熊本県〉宮崎俊介⇨

パイプス
PIPES

- RAM16K
- MSX MSX2
- 遊び方は41ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:CLEAR1000:DEFINTA-Z:DEFFNG(X,Y)=VPEEK(
6144+X+Y*32):DIM S(20):R=RND(-TIME):PLAY
"V15T114L14","V14T114L14"
20 '―――――― きゃらくた ――――――――――――
30 FORI=264TO751:VV=VPEEK(I):VPOKEI,VVOR
VV/2:NEXT:VPOKE8223,35:VPOKE8204,225
40 READA$:FORI=0TO1:FORJ=0TO63:VPOKEI*64
+J+1344,VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I:VPOKE8213,113:VPOKE8214,145:VPOKE8208
,145:FORI=2000TO2007:VPOKEI,85:NEXT:VPOK
E1323,24:VPOKE1324,24
50 FORI=0TO47:VPOKEI+776,VAL("&H"+MID$(A
$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO15:VPOKEI+14336
,VAL("&H"+MID$("10307fffff7f3010e7818100
008181e7",I*2+1,2)):NEXT
60 '――――――――――――――――――――――――
70 FORI=0TO11:READS(I):NEXT
80 '―――――― たいとる ――――――――――――
90 PLAY"O4AGBRAGBRBGADDDGGGGGG","O4CCDRC
CDRCDCDCDCDDD"
100 CLS:LOCATE0,3:PRINT"れれれれィユユェれれエれれaff
cれれィユユユれれーオオイれれれれれれれャれれャれれエれれeれれeれれャれれれれ
れエれれれれれれれれれれャれれャれれエれれeれれeれれャれれれれれエれれれれれ
れれれれャユユォれれエれれeffdれれャユユユれれアオオイれれれれれれれャれれれ
れれエれれeれれれれれャれれれれれれれれエれれれれれれャれれれれれエれれeれれ
れれれャれれれれれれれエれれれれれれれォれれれれれウれれdれれれれれゥユユユれ
れアオオウれれれ"
110 IFPLAY(0)THEN110ELSELOCATE9,16:PRINT
"HIT SPACE KEY":IFSTRIG(0)=0THEN110:ELSE
CLS:LOCATE10,3:PRINT"SELECT STAGE":FORI=
1TO3:LOCATE12,I*3+3:PRINT"STAGE"I:NEXT
120 ST=VAL(INKEY$)-1:IFST<0ORST>2THEN120
130 '――――――――――――――――――――――――
140 CLS:FORI=6144TO6911:VPOKEI,250:NEXT:
X(0)=5:Y(0)=18:X(1)=20:Y(1)=4:FORI=1TO21
:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(22,"・"):NEXT:FOR
I=0TO1:LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(174+I*8
):NEXT:C=2:ONSTGOSUB610,620
150 '―――――― G SET ――――――――――――
160 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)*8)
,I+5,1:S=STICK(I):N=(S=7)-(S=3):M=(S=1)-
(S=5):IF FNG(X(I)+N,Y(I)+M)=165 THENX(I)
=X(I)+N:Y(I)=Y(I)+M
170 IF STRIG(I)=-1 AND FNG(X(I),Y(I))=16
5 THEN LOCATE X(I),Y(I):PRINTCHR$(183-I*
8):C=C-1:X(I)=-1:Y(I)=0
180 NEXT:IF C<>0 THEN 160
190 LOCATE26,9:PRINT"┌─┐":FORI=0TO5:LOCA
TE26,I*2+10:PRINT"│ │"+CHR$(31)+STRING$(
3,29)+"├─┤":NEXT:LOCATE26,21:PRINT"└─┘":
LOCATE27,20:PRINT"P"
200 '――――――――――――――――――――――――
210 X(0)=5:Y(0)=18:X(1)=20:Y(1)=4:M(0)=0
:M(1)=0:P(0)=1:P(1)=3:GOSUB560:FORI=0TO4
:GOSUB510:NEXT:R=1
220 '―――――― めいん ――――――――――――
230 R=1+R AND 1:Q=10
240 S=STICK(R):Q1=((S=1ANDQ>10)-(S=5ANDQ
<20))*2:PUTSPRITE1,(224,Q*8),R+5,0:Q=Q+Q
1:FORI=0TO100:NEXT
250 X1=(P(R)=4)-(P(R)=2):Y1=(P(R)=1)-(P(
R)=3):GG=FNG(X(R)+X1,Y(R)+Y1):IFGG=175+R
*8THEN460ELSEIFGG<>165THEN430
260 IFSTRIG(R)=0THEN240
270 G=FNG(27,Q):IFG=129THENGOSUB290ELSEI
FG=80THENGOSUB310ELSEIFG=165THEN240ELSEG
OSUB330
280 GOTO230
290 '―――――― ♥ とった ――――――――――――
300 PLAY"O4CFAA":FORI=0TO4:GOSUB510:NEXT
:IFM(R)>0THENM(R)=M(R)-1:GOSUB560:RETURN
280ELSERETURN280
310 '―――――― ぱす ――――――――――――
320 PLAY"O3BFCC":M(R)=M(R)+1:IFM(R)>5THE
N430ELSE:FORI=0TO4:GOSUB510:NEXT:GOSUB56
0:RETURN280
330 '―――――― つなぐ ――――――――――――
340 F=G-96:T=0:K=P(R)*3-3:KK=K+2:FORI=KT
OKK:IFS(I)=FTHENT=1
350 NEXT:IFT=0THENRETURN240
360 I=(Q-10)/2:GOSUB510:X(R)=X(R)+X1:Y(R
)=Y(R)+Y1:LOCATEX(R),Y(R):PRINTCHR$(G+71
+(R*8)):PLAY"O4CG64"
370 IFP(R)=1THENP(R)=-(F=1)*2-(F=3)*4-(F
=5)*1:GOTO 410
380 IFP(R)=2THENP(R)=-(F=3)*3-(F=4)*1-(F
=6)*2:GOTO 410
390 IFP(R)=3THENP(R)=-(F=2)*2-(F=4)*4-(F
=5)*3:GOTO 410
400 IFP(R)=4THENP(R)=-(F=1)*3-(F=2)*1-(F
=6)*4:GOTO 410
410 X1=(P(R)=4)-(P(R)=2):Y1=(P(R)=1)-(P(
R)=3):GG=FNG(X(R)+X1,Y(R)+Y1):IFGG=175+R
*8THEN460ELSEIFGG<>165THEN430
420 RETURN 280
430 '―――――― おわり ――――――――――――
440 FORI=0TO2000:NEXT:PLAY"O3BAGAGFEDCCC
C","O4AGBAGBDECCCCC"
450 IFPLAY(0)THEN450ELSEW=(NOTR)+2:GOTO4
90
460 '―――――― かった ――――――――――――
```

卑怯な手こそ必勝法

BY MAO

どーもすいませんMAOです。今、マシン語の勉強中で画面をスクロールさせようとしたら、急に暴れ出して困りました。ところで、このゲームの必勝法は、なるべく卑怯な手を狡智(こうち)をしぼって使うことです。というわけで、次は『BIG STATUE』を送ろうと思います(ふっふっふっ、すでにできている)。ついでに東高校の原英年、おまえの名はすでに載っている(しょうじの許可を得た)。

次ページへ続く

当選者発表 ●9月号ソフトプレゼント当選者③／No.5『魔界復活』=〈北海道〉宮入英博〈山形県〉安食和文〈三重県〉中野貴文〈大阪府〉松本浩司〈島根県〉吾郷哲夫〈兵庫県〉箱崎光太郎〈広島県〉大沢弘行〈山口県〉濱田尚史〈山口県〉柴田武志〈香川県〉岸上行雄／No.6『三国志』=〈北海道〉菊崎貞仁〈青森県〉若松史門〈新潟県〉五十嵐勝也〈石川県〉三浦智志〈群馬県〉久保堅作〈千葉県〉川路誠一〈神奈川県〉藤原丈司〈愛知県〉久野尚子〈兵庫県〉西谷芳徳〈広島県〉角田憲彦⇨

```
470 FORI=0TO2000:NEXT:PLAY"O5CEAGGGFFFFG
GGGGGGGG2","O4EDBFFFGGGGGDGDGDGGGG2":W=
R
480 IFPLAY(0)THEN480
490 FORI=10TO12:LOCATE4,I:PRINTSTRING$(1
8,129):NEXT:LOCATE6,11:PRINT"PLAYER";(W+
1);" WIN!":FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):
NEXT
500 IF STRIG(0)=0THEN500ELSE80
510 '──── いれかえ1 ──────────
520 U=RND(1)*6
530 IFRND(1)>.11THENA$=CHR$(U+97):GOTO55
0
540 IFRND(1)>.4THENA$="♥"ELSEA$="・"
550 LOCATE27,I*2+10:PRINTA$:RETURN
560 '────  ひょーじ ──────────
570 FORI=0TO1:LOCATE25,I*4+1:PRINT"PLAYE
R"+RIGHT$(STR$(I+1),1):LOCATE25,I*4+3:PR
INT"P-"STRING$(M(I),"●");SPC(5-M(I)):NEX
T:RETURN
580 '────  でーた  ─────────
590 DATA0000000F1F1C181818181C1F0F000000
000000F0F8381818181838F8F000000018181818
18181818000000FFFF000000FF81BFBFBFBFBFFF
3C24DBBDBDDB243C
600 DATA 1,3,5,3,4,6,2,4,5,1,2,6
610 FORI=2TO20STEP3:LOCATE3,I:PRINT"れ・・・
れ・・・れ・・れ・・・れ・・・れ":NEXTI:RETURN
620 FORI=2TO20STEP2:LOCATEI+1,I:PRINT"れれ
":NEXT:RETURN
```

プログラム確認用データ

（使い方は46ページを見てください）

10>91	20>145	30>2	40>200
50>76	60>83	70>247	80>74
90>234	100>124	110>160	120>120
130>5	140>78	150>118	160>124
170>86	180>42	190>100	200>5
210>27	220>206	230>105	240>253
250>43	260>94	270>88	280>97
290>15	300>44	310>141	320>44
330>68	340>255	350>50	360>157
370>232	380>238	390>232	400>238
410>43	420>185	430>194	440>74
450>105	460>170	470>158	480>111
490>18	500>253	510>8	520>58
530>38	540>121	550>199	560>228
570>141	580>104	590>137	600>136
610>65	620>177		

←MSX版水道管ゲーム

変数の意味

■スプライト座標用

Q……矢印のY座標(表示では×8して使用)

Q1……矢印のY座標移動増分

■テキスト座標用

X(n)、Y(n)……パイプの先端の座標(n＝0：プレイヤー1、n＝1：プレイヤー2)
※最初にゴール(スプライト)をセットするときも×8して使用

X1、Y1……パイプ表示用増分

M、N……ゴールセットの枠の座標増分

■その他の変数

A$……データ読みこみ用、文字データ保管用

C……ゴールセットが終わったかどうかの判定用

F……パイプのパーツの種類(パイプのつながる方向判断用)

FNG……VRAMのデータ読みこみ用(ユーザー定義関数)

G……パイプのパーツの種類(表示用)

GG……ゴール、障害物判定用

I、J……ループ用

K、KK……パーツ判断用

M(n)……パスの数(n＝0：プレイヤー1、n＝1：プレイヤー2)

P(n)……パイプの向き(n＝0：プレイヤー1、n＝1：プレイヤー1)

R……プレイヤー1、2判断用(R＝0：プレイヤー1、R＝1：プレイヤー2)

S……キー入力用

S(n)……パイプが置けるかどうかの判断用データ保管

ST……ステージ数

T……パイプがつながるかどうかのフラグ(T＝0：つながらない、T＝1：つながる)

U……ハート表示用

VV……キャラクタ設定用

W……どちらが勝ったかの判定用(勝利メッセージで使用)

プログラム解説

10　初期設定1
20　REM文
30　文字を太くする
40〜50　キャラクタパターン、スプライトパターン定義
60　REM文
70　パイプが置けるかどうかの判断用データ読みこみ
80　REM文
90　音楽を鳴らす
100　タイトル画面作成
110〜120　ステージ数セレクト処理
130　REM文
140　ゲーム画面作成
150　REM文
160〜180　ゴールを置く処理
190　パーツを表示する枠をかく
200　REM文
210　初期設定2
220　REM文
230〜280　パーツを選択する矢印(スプライト)処理、ゲームオーバー判定
290　REM文
300　ハートを取ったときの処理
310　REM文
320　パスしたときの処理
330　REM文
340〜350　パイプがつながるかどうかの判定
360　パイプをつなぐ処理
370〜420　セットしたパイプの向きを配列変数に設定しなおす、ゲームオーバー判定
430　REM文
440〜450　負けたときの音楽を鳴らして490行へ飛ぶ
460　REM文
470〜480　勝ったときの音楽を鳴らす
490〜500　勝者の表示、キー入力待ち
510　REM文
520〜550　パーツの入れ換え
560　REM文
570　パスゲージ(パスの回数を示す)の表示
580　REM文
590　キャラクタパターンデータ(40行で読みこみ)、スプライトパターンデータ(50行で読みこみ)
600　パイプがつながるかどうかの判断用データ(70行で読みこみ)
610　ステージ1の障害物を置く
620　ステージ3の障害物を置く

〈ジョイスティック不要の改造法〉160行2段目、STICK (I) をSTICK (0) に。170行1段目、STRIG (I) をSTRIG (0) に、170行3段目、X (I) =……以降を削除し、PUTSPRITE I, (0, 209) を加える。180行全部をIF C<>0 THEN I=1−Cに変更。新たに、185 NEXTを加える (185行の追加) 。240行1段目、STICK (R) をSTICK(0) に。260行のSTRIG (R) をSTRIG (0) に変更。これでキーボードで遊べます。

ボム　　クラッシュ

BOMB CRUSH

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

BY YAX-Zip

3度目のYAX-Zipです。今回のゲームは、少々実験的なプログラムです。何が実験的かというと、パズルゲーム特有のあの面倒くささ(あれを動かして、これを動かして……というやつ)を極力少なくしてみました。プレイヤーは、数個の爆弾を自分の好きなところに配置して、好きなところに火をつけて、あとは画面をポケーッと見ているだけという、かんたんなシステムを作ってみましたが、いかがなものでしょう。

```
10 REM ***** THINKING GAME 'BOMB CRUSH!'
 Ver. 1.1
20 REM ***** JUNE 1987 BY YAX ZIP ALL RI
GHT RESERVED
30 REM ***** For MSX(16K)  Making Machin
e SONY HB-F500
40 CLEAR3000:SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WID
TH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H7E:A=USR(
0):DIM SS(7),CC(7),BX(99),BY(99),FF(3),F
D$(15)
50 SOUND7,28:SOUND6,14:GOSUB1230:COLOR,,
1
60 TZ=0:RM=1:RESTORE860
70 CH=5:X0$="    0 1 1 1 0-1-1-1":Y0$="
-1-1 0 1 1 1 0-1":X1$="-1 0 1 0":Y1$=" 0
-1 0 1"
80 CD=0:ED$="ghi`kl":GOSUB670:IF TZ=1THE
N GOSUB1170:GOSUB540:GOTO100ELSE FORI=0T
O15:FD$(I)=STRING$(16,"g"):NEXT:N$="0":N
=0
90 GOSUB1170:IF ED=1THEN GOSUB540ELSE GO
SUB470
100 HX=17:HY=0:BM=0:GOSUB300
110 BX(0)=HX:BY(0)=HY:FORI=1TO99:BX(I)=-
1:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATEBX(0)+2,
BY(0)+2:PRINT"a":NN=0:MN=0
120 REM ***** MAIN
130 PLAY"","","V15L8C":LOCATEBX(NN)+2,BY
(NN)+2:PRINT"b":BN=BN-1
140 FORI=0TO3:FF(I)=0:NEXT:FORJ=0TO2:V=1
3-J*2:PLAY"","","V=V;C8":FORI=0TO3:FF(I)
=FF(I)+1
150 X0=BX(NN)+2+FF(I)*VAL(MID$(X1$,I*2+1
,2)):Y0=BY(NN)+2+FF(I)*VAL(MID$(Y1$,I*2+
1,2))
160 P0=VPEEK(&H1800+X0+Y0*32):IF P0=105
THEN FF(I)=FF(I)-1:GOTO250
170 IF P0=107THEN CD=CD+1:GOTO240 ELSE I
F P0=103THEN240
180 REM ***** MOVE
190 X1=X0+VAL(MID$(X1$,I*2+1,2)):Y1=Y0+V
AL(MID$(Y1$,I*2+1,2)):P1=VPEEK(&H1800+X1
+Y1*32)
200 IF P1=103 THEN LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$
(P0) ELSE FF(I)=FF(I)-1:IF P0=96 OR P0=1
08 THEN MN=MN+1:BX(MN)=X0-2:BY(MN)=Y0-2:
LOCATEX0,Y0:PRINT"a":GOTO250 ELSE 250
210 IF P0=96 OR P0=108 THEN MN=MN+1:BX(M
N)=X1-2:BY(MN)=Y1-2:LOCATEX1,Y1:PRINT"a"
220 IF P0<>97THEN240ELSE FOR L=MN TO0STE
P-1:IF BX(L)=X0-2AND BY(L)=Y0-2THEN BX(L
)=X1-2:BY(L)=Y1-2:L=0
230 NEXT
240 LOCATEX0,Y0:PRINTMID$("fcde",I+1,1)
250 NEXTI,J:FORI=0TO199:NEXT:FORJ=0TO2:F
ORI=0TO3:IF FF(I)=0THEN290
260 X0=BX(NN)+2+FF(I)*VAL(MID$(X1$,I*2+1
,2)):Y0=BY(NN)+2+FF(I)*VAL(MID$(Y1$,I*2+
1,2))
270 LOCATEX0,Y0:PRINT"g":IF FF(I)=0THEN2
90
280 FF(I)=FF(I)-1
290 NEXTI,J:LOCATEBX(NN)+2,BY(NN)+2:PRIN
T"g":NN=NN+1:IF BX(NN)=-1OR INKEY$=CHR$(
27)THEN560ELSE120
300 REM *****
310 S=STICK(0):A$=INKEY$:XX=HX:YY=HY
320 HX=HX+VAL(MID$(X0$,S*2+1,2)):HY=HY+V
AL(MID$(Y0$,S*2+1,2))
330 IF HX>17OR HX<0THEN HX=XX
340 IF HY>15OR HY<0THEN HY=YY
350 IF A$=CHR$(24)AND BM<>1THEN IF BM=2T
HEN BM=0 ELSE BM=2
360 IF ED=1AND HX=17AND A$="6"THEN LOCAT
EHX+2,HY+2:PRINT"l"
370 IF ED=1AND A$>"0"AND A$<"6"AND HX<16
THEN LOCATEHX+2,HY+2:PRINTMID$(ED$,VAL(A
$),1):MID$(FD$(HY),HX+1,1)=MID$(ED$,VAL(
A$),1)
380 IF A$=CHR$(27)AND ED=1THEN RETURN80E
LSE IF STRIG(0)=0THEN430
390 P=VPEEK(&H1800+HX+2+(HY+2)*32):IF BM
<>2THEN410
400 IF (P=96OR P=108)AND HX<16THEN RETUR
N ELSE430
410 IF BM=0AND P=108THEN BM=1:LOCATEHX+2
,HY+2:PRINT"g":IF HX=17THEN BN=BN+1:GOTO
430ELSE430
420 IF BM=0THEN430ELSE IF P=103THEN LOCA
TEHX+2,HY+2:PRINT"l":BM=0:IF HX=17THEN B
N=BN-1
430 REM *****
440 SX=(HX+2)*8:SY=(HY+2)*8-5:IF BM=2 TH
EN460
450 PUTSPRITE0,(SX,SY),15,2-BM:PUTSPRITE
1,(SX,-SY*(BM=1)-(BM=0)*200),8,0 :GOTO30
0
```

次ページへ続く

●9月号ソフトプレゼント当選者④／No.7『魔王ゴルベリアス』=〈岩手県〉古館文生〈神奈川県〉斉藤拓〈神奈川県〉山村孝幸〈静岡県〉加藤環樹〈岐阜県〉長岡宏明〈大阪府〉丹羽健一〈滋賀県〉中西直樹〈福岡県〉竹田賢二〈福岡県〉大西啓隆〈熊本県〉西村好伸／No.8『アシュギーネ』=〈青森県〉石橋健孝〈新潟県〉大越至〈福井県〉佐藤琢也〈東京都〉松本和也〈神奈川県〉栗山佐和子〈静岡県〉森田克明〈長野県〉沢田健信〈大阪府〉山本和弘〈高知県〉安並宗勇〈熊本県〉植村陽一⇨

```
460 PUTSPRITE0,(SX,SY),9,3:PUTSPRITE1,(SX,SY),15,4:GOTO300
470 REM ***** ROUND DATA CHANGE
480 FORI=0TO15:FD$(I)=STRING$(16,"g"):NEXT:READ A0$,A1$,A2$,N$:N=VAL("&H"+N$):BN=0
490 FORI=0TO15:B0$=RIGHT$(STRING$(16,"0")+BIN$(VAL("&H"+MID$(A0$,I*4+1,4))),16)
500 B1$=RIGHT$(STRING$(16,"0")+BIN$(VAL("&H"+MID$(A1$,I*4+1,4))),16):B2$=RIGHT$(STRING$(16,"0")+BIN$(VAL("&H"+MID$(A2$,I*4+1,4))),16)
510 FORJ=1TO16:C$=MID$(B2$,J,1)+MID$(B1$,J,1)+MID$(B0$,J,1)
520 MID$(FD$(I),J,1)=MID$(ED$,VAL("&B"+C$)+1,1):IF C$="011"THEN BN=BN+1
530 NEXTJ,I
540 FORI=0TO15:LOCATE2,2+I:PRINTFD$(I):NEXT:IF N>0 THEN FORI=1TON:LOCATE19,1+I:PRINT"l":NEXT
550 B0=BN:RETURN
560 REM *****
570 IF ED=1THEN GOSUB740:GOSUB540:GOTO100
580 FORI=0TO6:LOCATE5,5+I:PRINTSPC(12):NEXT:IF BN=0 AND CD=0 THEN 640
590 PLAY"S9M5000O3L8ED16CCL16DDDEFEDC2","S9M5000O5L8ED16CCL16DDDEFEDC2"
600 LOCATE7,6:PRINT"MISSING!":IF CD>0 THEN LOCATE6,8:PRINTHEX$(CD);" CHILDREN":LOCATE10,10:PRINT"KILLED":GOTO620
610 LOCATE6,8:PRINTSTR$(BN);" BOMBS":LOCATE11,10:PRINT"LEFT"
620 FORI=0TO2999:NEXT:CH=CH-1:BN=B0:CD=0:IF CH=0THEN GOSUB1200:GOTO770
630 GOSUB1200:GOSUB540:GOTO100
640 PLAY"S9M5000O6L16CCDDEEFFL8EDC2","S9M5000O3L16CCDDEEFFL8EDC2"
650 LOCATE9,6:PRINT"OK !":LOCATE6,8:PRINT"LET'S GO":LOCATE7,10:PRINT"NEXT ROOM"
660 RM=RM+1:IF RM>10THEN810ELSE GOSUB1200:GOSUB470:GOTO100
670 REM ***** SELECT MODE
680 CLS:PUTSPRITE0,(0,208)
690 LOCATE 11,3:PRINT"BOMB CRUSH":LOCATE 8,20:PRINT"1987  (C)YAX-ZIP"
700 LOCATE9,10:PRINT"1 - GAME MODE":LOCATE9,12:PRINT"2 - EDIT MODE"
710 A$=INKEY$:IF A$="1"OR A$="2"THEN720ELSE710
720 IF A$="1"THEN ED=0ELSE ED=1
730 RETURN
740 REM *****
750 LOCATE4,22:PRINT"                   ":IF INKEY$<>""THEN RETURN
760 FORJ=0TO99:NEXT:LOCATE4,22:PRINT"HIT ANY KEY":FORJ=0TO199:NEXT:GOTO740
770 REM ***** GAME OVER
780 PLAY"S9M5000O5L16CGFDCGFDCGFDF8C2","S9M5000O3L16CGFDCGFDCGFDFFC2"
790 CLS:LOCATE10,10:PRINT"GAME  OVER"
800 IFPLAY(0)THEN800ELSE TZ=1:GOTO60
810 REM ***** ALL ROOM END
820 PLAY"S9M5000O6L8FFDGCCC4FFDGCCC4G4DDCDEF4ED4C2","S9M5000O3L8FFDGCCC4O2FFDGCCC4O3G4DDCDEF4ED4O2C2
830 CLS:LOCATE9,2:PRINT"CONGRATULATION":LOCATE7,7:PRINT"ALL ROOM COMPLETED"
840 LOCATE8,10:PRINT"YOU ARE WISE MAN":LOCATE8,20:PRINT"1987  (C)YAX-ZIP"
850 GOTO850
860 REM ***** ROUND DATA
870 DATA 00000000000008200A201010101018301010101008A008200000000000000000
880 DATA 00000000000000000A20000000000820000000008A0000000000000000000000
890 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,1
900 DATA 0000000000000000000000003FF83FFC3FFC0000000000000000000000000200
910 DATA 0000000000000000000000003FF83FFC3FFC0000000000000000000000000200
920 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
930 DATA 0000000000000000000000000200088000000000040000000000000000000000
940 DATA 0000000000000000000000000200080000000000040000000000000000000000
950 DATA 0000000000000000000000000040000000000000000000000000000000000000,1
960 DATA 4000000000000000400208080000000001100000000000000010000000000000
970 DATA 4000000000000000400208080000000001100000000000000010000000000000
980 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,4
990 DATA 0680001000000080000000100000008000100000000000080100000000001220
1000 DATA 048000300020000A000200030002000A000300020002000A01020002000001220
1010 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,4
1020 DATA 000000000000000000400180008001C000800040010000000000000000000000
1030 DATA 0000000000000000000000800000008000000000000000000000000000000000
1040 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,2
1050 DATA 010006C008200000010006C008200000010006C0082000000100000000000100
1060 DATA 0100000008200000010000000820000001000000082000000100000000000100
1070 DATA 0000000000000820000000000000082000000000000000000008200000000000,1
1080 DATA 0000000000001EB8100811081008100801801008100810081EF8000000000000
1090 DATA 0000000000001EB8100811081008100801801008100810081EF8000000000000
1100 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,3
1110 DATA 0000000000000E000A000EA00A0002000A00000000600250000000000000000000
1120 DATA 0000000002001E000E201BA01F5002001F50000015300250155000000000000000
1130 DATA 0000000000000000000000000000000000000000080000000000000000000000,3
1140 DATA 00000000000002D8149415561FC809F409540000244000000000000000000000
1150 DATA 00000000000002D800000002028000200000000024400000000000000000000000
1160 DATA 0000000000000000000000000000000200000000000000000000000000000000,3
1170 REM ***** CRT
```

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者⑤／Ｎｏ．9「ラビリンス」＝〈埼玉県〉鈴木正興〈東京都〉山口敏子〈東京都〉加藤辰也〈東京都〉加藤京子〈愛媛県〉神中幸司〈愛媛県〉山野薫〈岐阜県〉小栗宏典〈山口県〉岡本典久〈宮城県〉田村健二〈佐賀県〉廣田幸成／Ｎｏ．10「フェアリーランド」＝〈宮城県〉小野拓哉〈茨城県〉稲見淳〈埼玉県〉清水公也〈千葉県〉桜井大祐〈東京都〉大浦譲太郎〈三重県〉山崎拓人〈大阪府〉大森紀幸〈滋賀県〉石井信好〈福岡県〉山鹿康英〈沖縄県〉仲松健⇨

```
1180 CLS:LOCATE2,1:PRINTSTRING$(18,"i"):
FORI=0TO15:LOCATE1,I+2:PRINT"i";STRING$(
16,"g");"igi":NEXT:LOCATE2,18:PRINTSTRIN
G$(18,"i")
1190 LOCATE22,1:PRINT"BOMB":LOCATE22,2:P
RINT"   CRUSH!":LOCATE22,17:PRINT"1987 Y
AX"
1200 LOCATE22,5:PRINTUSING"ROOM   ##";RM
:LOCATE22,7:PRINTUSING"CHANCE ##";CH
1210 IF ED=1 THEN LOCATE4,20:PRINT"EDIT
MODE  123456":LOCATE15,21:PRINTED$
1220 RETURN
1230 REM ***** SPT & PCG
1240 COLOR,,4:LOCATE10,2:PRINT"WAIT A MO
MENT":RESTORE1370:N=0:AD=0:CC=0
1250 READA$:IFA$="*"THEN1270
1260 FORI=0TO7:VPOKE&H3800+N*8+I,VAL("&H
"+MID$(A$,I*2+1,2)):GOSUB1350:NEXT:N=N+1
:GOTO1250
1270 REM *****
1280 READA$:IFA$="*"THENAD=&H2000:GOTO12
80ELSE IFA$="+"THEN1300
1290 N=VAL("&H"+A$):READA$:FORJ=0TO2:FOR
I=0TO7:VPOKE2048*J+N*8+I+AD,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):GOSUB1350:NEXTI,J:GOTO127
0
1300 REM *****
1310 RESTORE1320:FORI=0TO7:READ SS(I):NE
XT:FORI=0TO7:READ CC(I):NEXT
1320 DATA 4,4,2,2,2,1,1,1,&HE0,&HE0,&HF0
,&HE0,&HF0,&HE0,&HF0,&HF0
1330 FORI=32TO90:FORL=0TO7:P=VPEEK(I*8+L
):P=P OR P/2
1340 FORJ=0TO2:VPOKE2048*J+I*8+L,P/SS(L)
:VPOKE&H2000+2048*J+I*8+L,CC(L):GOSUB135
0:NEXTJ,L,I
1350 REM *****
1360 CC=CC+1:LOCATE14,4:PRINTUSING"####"
;2201-CC:RETURN
1370 DATA 000000000C107CFE,FEFEFE7C00000
000,0000000000000000,0000000000000000
1380 DATA 0000000E1F1B0101,01010101!B1F0
F00,000000D068B4FCFC,FCFCFCFDFFFEBC78
1390 DATA 0C0E060703030101,01010101033F1
F00,0000005068B4FCFC,FCFCFCFDFFFEBC78
1400 DATA 0000105004B47838,4E03000000000
000,0000000000000000,0080E0380C000000
1410 DATA 0000000000000101,0300020303010
000,000000000EAF5B5,3F1F1F3FFEFF770E,*
1420 REM ***** PCG DATA
1430 DATA 60,06087CFEFEFEFE7C,61,06087CF
EFEFEFE7C,62,0092547CD77C5492
1440 DATA 63,007C8200007C8200,64,0044222
222222244,65,00827C0000827C00
1450 DATA 66,0022444444444422,67,0000001
818000000,68,FEFEFEFEFEFEFE7F
1460 DATA 69,FEFEFEFEFEFEFE7F,6A,FEFEFEF
EFEFEFE7F,6B,003838107CBA286C
1470 DATA 6C,06087CFEFEFEFE7C,*
1480 REM ***** COL DATA
1490 DATA 60,E4E4848494846464, 61,9494B4
B4B4A4A4A4,62,F494946496649494
1500 DATA 63,F4F4F4F4F4F4F4F4,64,F4F4F4F
4F4F4F4F4,65,F4F4F4F4F4F4F4F4
1510 DATA 66,F4F4F4F4F4F4F4F4,67,4444445
454444444,68,2431312121C1C114
1520 DATA 69,5471715151414114,6A,8491918
181616114,6B,F4F4F4F4F4F4F4F1
1530 DATA 6C,E4E4848484848484,+
```

変数の意味

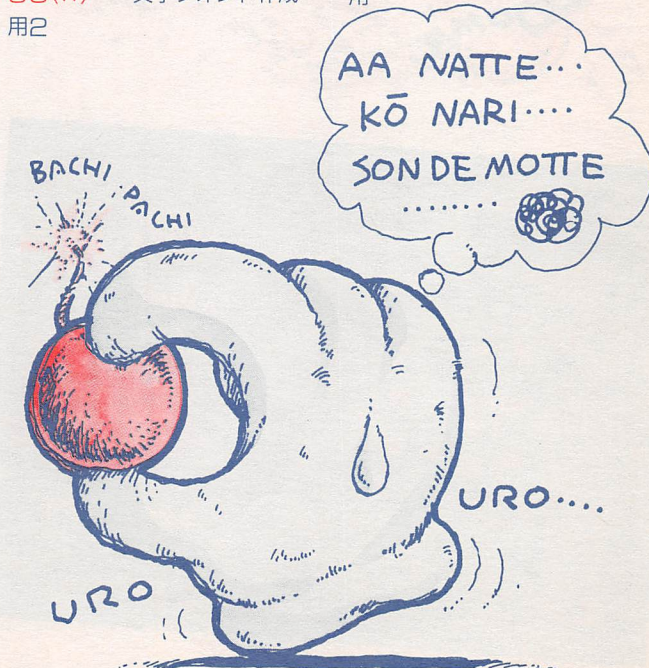
■スプライト座標用

SX、SY……ハンドの座標(表示用)

■テキスト座標用

HX、HY……ハンドの座標(画面判定、制御用)
XX、YY……ハンドの座標の一時退避用
BX(n)、BY(n)……爆弾の座標
X0、Y0、X1、Y1……爆発時の各キャラクタ表示用

■その他の変数

A……USR関数呼び出し用
A$……データ読みこみ用、キー入力用(カーソルキー以外)
A0$、A1$、A2$……ラウンドデータ読みこみ用
AD……キャラクタ定義用アドレス
B0$、B1$、B2$……ラウンドデータ読みこみ用
B0……爆弾の個数代入用
BM……ハンドが何をもっているかの判定フラグ
BN……ルーム内の爆弾の数
C$……ラウンドデータ切り換え用
CC……ゲームが始まるまでの時間カウント用
CC(n)……文字フォント作成用1
CD……アウトになった子供の数
CH……チャンスの残り数
ED……エディットモードとゲームモードの判定フラグ
ED$……エディットモードのキャラクタ表示用
FD$(n)……ゲーム画面作成用
FF(n)……爆風の表示用
I、J、L、N……ループ用
MN……火のついた爆弾の数
NN……爆弾のカウント用
P、P0、P1……VRAMのデータ読みこみ判定用
RM……ルーム数
S……カーソルキー入力判定用
SS(n)……文字フォント作成用2
TZ……ルームクリア判定フラグ
V……効果音のボリューム設定用

●9月号ソフトプレゼント当選者⑥／No.11『プロジェクトA2』=〈富山県〉大坪則孝〈神奈川県〉菅原丞〈静岡県〉川井誠太郎〈愛知県〉桜木啓雄〈大阪府〉谷幸平〈大阪府〉土井省吾〈京都府〉河端徹也〈兵庫県〉大胡真也〈山口県〉中司幸大〈沖縄県〉照屋盛章／No.12『生命惑星M36』=〈北海道〉渡辺大輔〈埼玉県〉伊藤晃弘〈埼玉県〉楯山正朗〈神奈川県〉吉田航洋〈静岡県〉足立明生〈大阪府〉杵谷孝之〈京都府〉山本理仁〈岡山県〉平井由規雄〈広島県〉大神幸治〈山口県〉宮崎隆⇨

プログラム解説

10〜30　REM文
40〜50　初期設定(キャラクタを多色刷りにできるようにVDPを設定)
60〜70　変数の設定と爆発パターン表示用データ
80〜100　クリア判定、エディットモードかゲームモードかの判定、変数の設定
110　すべてのスプライトを消す
120　REM文
130〜140　爆発パターン表示用設定
150〜170　爆風パターン表示判定1
180　REM文
190〜230　爆風パターン表示判定2(ほかのキャラクタ移動)
240〜290　爆風パターン表示
300　REM文
310〜320　ゲームモードとエディットモードのキー入力
330〜420　ハンドのキー入力判定
430　REM文
440〜460　手のスプライト切り換えとおける爆弾の表示
470　REM文
480〜550　ラウンドデータの切り換え
560　REM文
570〜580　そのルームの爆弾がすべて爆発したか判定
590　音楽(ミス時)
600〜630　ミス処理(メッセージ表示と子供がOUTになったかの判定)
640　音楽(クリア時)
650〜660　クリア処理(すべてのルームをクリアしたかの判定)
670　REM文
680　すべてのスプライトを消す
690〜730　タイトル画面作成とエディットモード、ゲームモードの選択
740　REM文
750〜760　キー入力待ち
770　REM文
780〜800　ゲームオーバー処理
810　REM文
820　音楽(エンディング)
830〜850　エンディング処理
860　REM文
870〜1160　ルームデータ(480行で読みこみ)
1170　REM文
1180　ゲームフィールド作成
1190〜1220　スコア表示(ルーム数、チャンスの回数など)
1230　REM文
1240　メッセージ表示
1250〜1260　スプライトデータ読みこみとスプライト定義
1270　REM文
1280〜1290　キャラクタパターンデータ読みこみとキャラクタ定義
1300　REM文
1310　文字フォント用データ読みこみ
1320　文字フォント用データ(1310行で読みこみ)
1330〜1340　文字フォント作成
1350　REM文
1360　キャラクタ定義中のカウンタ表示
1370〜1410　スプライトパターンデータ(1250行で読みこみ)
1420　REM文
1430〜1470　キャラクタパターンデータ(1280行で読みこみ)
1480　REM文
1490〜1530　キャラクタパターンカラーデータ(1280行で読みこみ)

↑爆弾が次々に誘爆していくのを期待をこめて見守る

プログラム確認用データ

(使い方は46ページを見てください)

10>166	20>139	30>200	40>181
50>193	60>207	70>242	80> 56
90>240	100>107	110>203	120>174
130>151	140>160	150> 59	160>202
170> 8	180>180	190> 32	200>196
210>131	220>253	230>131	240>159
250>223	260> 59	270>233	280> 15
290>191	300>133	310>172	320> 59
330>104	340>119	350> 74	360>194
370>189	380>132	390>205	400> 54
410>245	420> 96	430>133	440>133
450>171	460>178	470>241	480> 25
490>215	500> 58	510> 49	520> 74
530>172	540>187	550> 37	560>133
570>182	580> 80	590>235	600> 8
610> 5	620>189	630> 73	640>232
650>125	660>175	670>142	680> 15
690> 62	700> 45	710>116	720> 82
730>142	740>133	750>100	760>248
770>133	780>149	790>250	800>100
810>180	820>182	830>131	840> 48
850>214	860>215	870>164	880>164
890>185	900>173	910>173	920>184
930>162	940>170	950>189	960>167
970>167	980>188	990>163	1000>216
1010>188	1020>222	1030>164	1040>186
1050>218	1060>175	1070>179	1080>161
1090>161	1100>187	1110>167	1120>164
1130>179	1140>168	1150>210	1160>185
1170>224	1180>155	1190> 98	1200> 61
1210>190	1220>142	1230>128	1240>233
1250>213	1260>103	1270>133	1280> 3
1290> 18	1300>133	1310>175	1320>139
1330> 36	1340>137	1350>133	1360>105
1370>250	1380>141	1390>249	1400>141
1410>248	1420>193	1430>254	1440>140
1450>245	1460>141	1470>245	1480>213
1490>210	1500>140	1510>132	1520>140
1530>250			

当選者発表
●9月号F・F・Bプレゼント当選者①／「カリオストロの城・カセットインデックス」=〈北海道〉長雅也〈青森県〉熊谷利克〈福島県〉工藤慎也〈埼玉県〉白石衆〈愛知県〉長谷川摂／「カリオストロの城・絵ハガキ」=〈新潟県〉小田尚寿〈岩手県〉斉藤美妃〈茨城県〉五十嵐正明〈神奈川県〉飯島淳〈岐阜県〉岡山博／「カリオストロの城・ノート」=〈宮城県〉後藤里絵〈栃木県〉田代美奈子〈愛知県〉横山光〈岐阜県〉高原薫〈島根県〉福島祥子⇨

MSX・FAN

プログラムコンテスト 選考途中経過報告

9月号で募集した「MSX・FANプログラムコンテスト」、8月8日発売の雑誌で募集して、8月31日しめきりなんて、ちょっと急がせすぎたかなと反省していたところ。でも、さすがにいつもより、力作、怪作が多く、ひとつひとつ封を開けて評価していく編集部ファンダム班も、12月号発表に備えていそがしい毎日を送っています。

応募総数151。応募者のなかから200名に特製テレカプレゼントということになっているので、たとえ選にもれた方でも，最低限、テレカをプレゼントできることになりました。

もっと、いろんな人に自作プログラムの楽しみを知ってほしい。そんな気持ちで、ゲームプログラムの掲載とあわせて、これからもいろいろなBASIC記事を作っていくつもりです。

このコンテストに応募されたプログラムは、毎号の投稿プログラムに比べて、とても熱意のこもった作品ぞろいです。いわゆる"常連"組の作品も目立ちますが，MSX・FANにとっては有望な新人も数多く、これからに期待できそうです。

そのなかから、水準点を超えていると思われた作品を何点か選んでみました。ただし、これらの作品が必ずしも最終選考まで残るとは限りません。

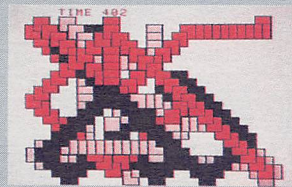
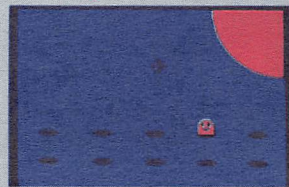
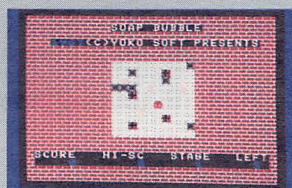
画面とタイトルから、全体の雰囲気が伝わるのではないかと思います。コンテストの性格上、ペンネームで投稿している常連の方も本名で発表しました。

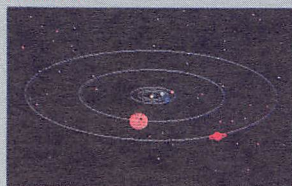
全体にいつもより、プログラムらしい作品、市販ゲームと見まがう作品、コロンブスの卵のような作品などバラエティに富んでいるようです。

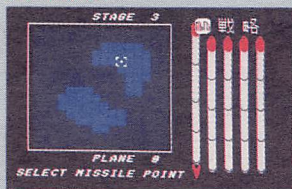
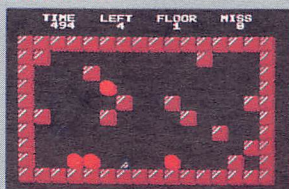
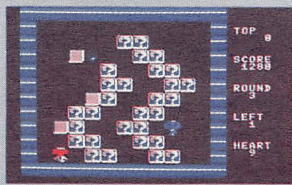
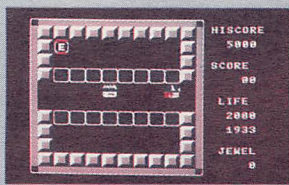
なかでもちょっと珍しかったのは、『SOLAR SYSTEM』。これは、太陽系の各惑星の運行をシミュレートした、なかなかまじめなプログラムでした。こうしたプログラムも、立派に評価の対象になります。

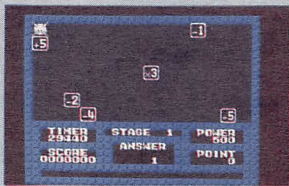
ゲーム以外にも、見て楽しんだり、実用に役立ったり、プログラムはいろんな可能性を秘めています。これからも、いろんな可能性を探ってファンダムへの投稿をよろしく。応募要領は、50～51ページの欄外を見てください。こちらのほうはとくにしめきりを設けていません。いつでもいい作品ができたら、ファンダム係までご応募ください。

↑Lonly Ping Pong（1画面）。秋田・西山鯛介

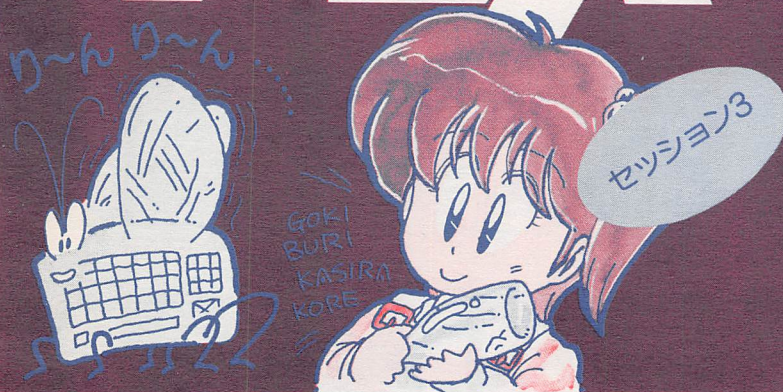
↑ノータイトル（1画面）。埼玉・千代田斉恵

↑3 COLOR（1画面）。大阪・真鍋武志

↑HIT HIT（1画面）。岡山・藤本修一

↑SOAP BUBBLE（ハーフ）。東京・横沢和明

↑GRAVITY（ハーフ）。埼玉・沢田広正

↑SOLAR SYSTEM（ハーフ）。宮城・清水誠

↑ONE WAY MOUSE（ショート）。高知・山本哲

↑MINI戦略（ショート）。埼玉・高原保法

↑BOSIP（ショート）。福岡・竹田賢二

↑HELL＆HEAVEN（ショート）。宮城・佐藤勝彦

↑THE RIVAL OF UDO（本格）。東京・石田和也

↑たこの海岸物語part 2 どうくつ編（本格）。兵庫・前田晃弘

↑MATHEMATICS M25（本格）。北海道・山崎貴史

当選者発表 ●9月号F・F・Bプレゼント当選者②／『魔王ゴルベリアス・ポスター』＝〈北海道〉佐藤友一〈北海道〉宮本哲也〈北海道〉旗手茂明〈宮城県〉高泉光志〈新潟県〉木村一樹〈埼玉県〉三上晃市〈栃木県〉加藤高博〈東京都〉諸江健一〈東京都〉深町卓史〈東京都〉石川智彦〈神奈川県〉河野憲司〈神奈川県〉長井勝栄〈愛知県〉伊藤拓也〈愛知県〉服部裕史〈福岡県〉福田秀一⇨

MSXの音楽とサウンド

SOUNDから広がるイメージ

解説&プログラム:よっちゃん

いやいや、セッション1&2ではちょっと固い話が続いてしまった。今回はSOUND文で作った音のサンプルをたくさん載せているから、鳴らして遊んでみると楽しいよ。

MSXの音で遊ぶこのコーナー、セッション1(7月号)とセッション2(9月号)でPSG(MSX内蔵の音楽用LSI)の仕組みを説明してきた。そこで今回はSOUND文を使った音の実例集。プログラムを打ちこんで鳴らしながら、「どうしてこんな音がするのかな」と考えるとだんだん音作りのコツが見えてくる。

プログラムは大きく分けて、2タイプ。①SOUND文でPSGのレジスタに順番にデータを読みこみ、音を出す単純なものと、②レジスタの値を少しずつ変えて音に変化をつけるちょっとだけ凝ったもの。どういう違いが出るのかはRUNさせてからのお楽しみ。

SOUND文は、SOUND〈レジスタ番号〉,〈そのレジスタに書きこむ値〉という形になっているわけだけれど、PSGを構成しているレジスタの図解をまたまた掲載しておいたので参考にしてほしい(しつこく3度も載せてしまった。もう、載せない!)。

さて、SOUND文を使った音作りのポイントになるのは、なんといってもエンベロープジェネレータの使い方。エンベロープのパターン(R13)や、変化のスピード(R11、R12)を選ぶことによって、いろいろな音を作ることができるのだ。

図2は、R13の値とエンベロープパターンの対照表だ。このR13の値は、そのまま、PLAY文のMMLに使うSコマンドの値と同じなので、次のページにあるQ&Aボックスの記事とあわせて見てほしい。

図1 PSGの構成

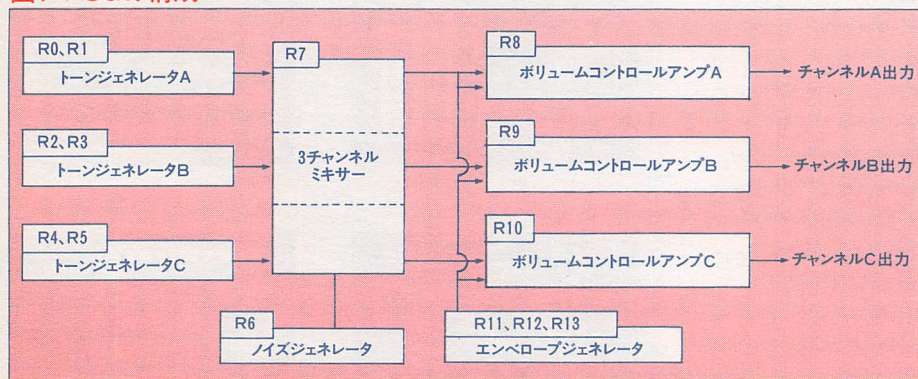
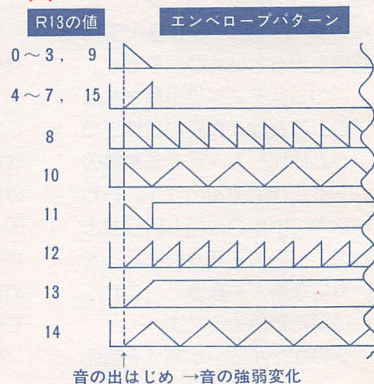



図2 エンベロープパターン

●SOUND文を使った音のサンプル

1 CLOCK

まずは、かんたんな「時計の音」。R1~R6で適当な高さの音を3つ選び、次にR8~R10をすべて16にしてエンベロープをかける。R13を8にして何回も鳴るようにし、R11~R12で速さを調整するのだ。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 134,0,195,1,146,1,0,184,16,16,16
,51,75,8
```

2 BIN

「ガラスビンをチンとたたいた音」のつもり。「CLOCK」のエンベロープを速くし、音を高くしただけ。R0とR1の値を1だけ変えて、音の高さをほんの少しずらし、コーラス効果を出しているのがミソ。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 60,0,59,0,11,0,0,184,16,16,16,10
3,33,8
```


●9月号F・F・Bプレゼント当選者③/『ア・ナ・ザ~カレイドスコープスペシャル~』=〈岩手県〉佐藤友紀〈茨城県〉松本雅子〈神奈川県〉増川晃司〈神奈川県〉妙摩実理生〈京都府〉生島昌和〈兵庫県〉田中あきえ〈兵庫県〉阿比留昭則〈兵庫県〉村山貴仁〈兵庫県〉教学大介〈広島県〉桑田ふゆこ/『テレアド特製テレカ』=〈北海道〉本間智也〈埼玉県〉腰越理奈〈東京都〉福井晃子〈神奈川県〉鈴木崇顕〈兵庫県〉松井涼子

3 FUMIKIRI

「踏切」の信号の音。「BIN」をふたたびちょっと変えただけ。ちなみに確認のため書いておくと、R0とR1、R2とR3、R3とR5はペアになって、前者が音の高さの微調整、後者が大まかな調整をしている。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 207,0,186,0,163,0,0,184,16,16,16
,235,14,8
```

4 DRUM

こんどはミキサー(R7)でトーンのかわりにノイズを出し「ドラム」の音にしてみた。R6の値を変えると(0〜31)、ノイズの音の高さが変わる。数値の大きいほうが音が低いのは、トーンのときと同じ。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 0,0,0,0,0,0,10,135,16,16,16,179,
10,8
```

5 CAR RACE

「カーレース」の音。ノイズを使っているように聴こえるがエンベロープの変化スピードを思い切り速くすることによってノイズっぽくしているのだ。R13を10くらいにすると、あら、もとの音はこんな音だったのね。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 0,1,26,1,176,0,0,184,16,16,16,32
,0,10
```

6 NAMI

だれもが作る「波」の音。チャンネルBとCからはノイズを小さめの音量(R1とR14)で出しっぱなしにして、ちょっと凝ってみた。3チャンネルともエンベロープをかけると一定周期ごとに音量が0になる。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 0,0,0,0,0,0,13,135,16,7,6,255,70
,14
```

7 FM-TUNE

「NAMI」の応用例。チャンネルBとCからは低めのトーンとノイズを両方出し、これにチャンネルAのノイズを周期的に加えることによって、FM放送をチューニングしているときの音を作った(つもり)。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 81,4,60,4,59,4,30,129,16,14,14,7
4,29,10
```

8 NATSU

いなかの音、小川のそばで虫が鳴いている。うーむ、名作だ。あー、プログラムとしてはチャンネルA、B、Cでコーラス効果を作り、さらにAにだけノイズを加えたうえ、エンベロープの変化を速くしている。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 27,0,28,0,26,0,2,176,12,16,16,99
,1,10
```

●FOR〜NEXT文でひとくふう

9 8-BEAT

20行でノイズの高さ(R6)を2種類作り、スネアとベースドラムの音にしている。IとJの値を変えるといろいろなリズムを作ることができる。

```
10 FOR R=0 TO13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 SOUND6,0:FOR I=0 TO 202:NEXT:SOUND6,3
0:FOR J=0 TO 202:NEXT:GOTO 20
30 DATA 6,0,0,0,0,0,0,158,16,16,16,179,4
,8
```

10 STAR SHIP

こんどはR0、2、4の値を書きかえて、音の高さを連続的に変化させている。20行のSTEPの値を変えたり、R13の値を8に変えたりしてみよう。

```
10 FOR R=0 TO13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 FOR I=0 TO 250STEP15:SOUND0,255-I:SOU
ND2,I:SOUND4,255-I:NEXT:GOTO20
30 DATA 60,0,59,1,61,4,0,184,16,16,16,22
0,2,13
```

11 SEQUENCER

20行でエンベロープ・パターン(R13)の値を順番に書きかえているために、こんな変わった音になる。Jは1つのパターンの音出し時間を決める変数。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 FOR I=8 TO 14:SOUND13,I:FOR J=0 TO 20
0:NEXT:NEXT:GOTO20
30 DATA 120,1,50,1,100,4,0,184,16,16,16,
0,2,8
```

12 UFO

安易なネーミングはさておき、プログラムは「STARSHIP」を発展させ、エンベロープパターンの14をゆっくりした速さでかけて音量を変えている。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 FOR I=0 TO 100 STEP10:SOUND0,255-I:SO
UND2,I:SOUND4,I:NEXT:GOTO 20
30 DATA 120,0,50,0,100,0,0,184,16,16,16,
20,50,14
```

13 EFFECT-1

音の高さを変えると同時にエンベロープパターンも変えるという組み合わせ技。ランダム関数でパターンを変えているので思いがけない音になる。

```
10 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 FOR I=0 TO 245 STEP 5:SOUND0,255-I:SO
UND2,I:SOUND4,250-I:NEXT
30 FOR I=8 TO 8+INT(6*RND(1)):SOUND13,I:
NEXT:GOTO20
40 DATA 0,0,0,0,0,0,0,184,16,16,16,20,4,
13
```

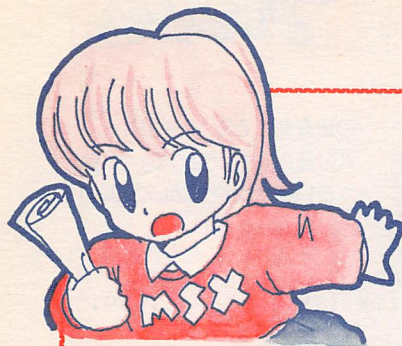
14 EFFECT-2

最後は、ランダムに音を発声させてキラキラ音を作ったみた。やはり、ここでもチャンネルAとチャンネルCのコーラス効果が美しい。

```
10 FOR R=0 TO13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 N=INT(RND(1)*100):SOUND 0,N:SOUND 2,A
BS(50-N):SOUND 4,N+5:GOTO 20
30 DATA 19,0,18,0,16,0,0,184,16,16,16,20
,6,13
```

〈おわび〉10月号掲載の『サウンド・エディタ』は、とくに断っていませんでしたがRAM32K以上が必要です。16K、8Kの機種で打ちこんだ方、申しわけありませんでした。

サウンド募集

このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集します。応募はハガキにSOUND文やPLAY文で書いて送ってください。また、その音にふさわしいタイトルもつけてほしい。もちろん、前回の「サウンド・エディタ」も音作りに利用してほしい。おもしろいものは、このコーナーに掲載し、栄誉を讃えます。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

MSXのプログラムのことでよくわからないことがあったら、なにはともあれ、Q&Aボックスまで、おハガキください！

PLAY文の意味を教えて

Q **マニュアルをみても本を見てもよくわからないのですが、PLAY文のSとかMの意味を教えてください。ついでに全部教えてください。**

（広島／礒本卓治・11歳）

A 質問にあるようなSとかMというアルファベットはMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）と呼ばれ、音符をコンピュータにわかるように置き換えたアルファベットや数字の記号のことです。その大部分をページの下に表にして載せてみました。実際に使って、いろいろ実験してみると楽しいですよ。

ところで、質問のSとMですが、Sはエンベロープパターン（音量の変化のパターン）を指定する命令です。MSXにはこのエンベロープの形が8個記憶されていて、指定した〈数値〉によってその中から1つが選ばれることになります。

この命令を使うと、それぞれの音ごとに〈数値〉で指定したエンベロープの形で音量が変化します。

そして、M命令とは、このS命令を使うときに必要な命令なのです。

M命令は、エンベロープパターンの速さを指定します。S命令とM命令をいろいろ指定することで音の表情をさまざまに変えることができるわけです。

たとえば、MSXの電源を入れて、直接、次の命令を入力してみてください。

PLAY"L4V15S0M8000CDEF"⏎

「ドッレッミッファッ」と短く区切れた音になります。次に、「S0M8000」のところを「S11M2000」に書きかえてリターンキーを押してみると「ドッドーレッレーミッミーファッファー」と、ちょっと変わった感じになりますね。

こういうふうに試行錯誤をくり返して自分の好みの音を作っていくのです。

エンベロープパターンについては、66ページにのっている、SOUND文で使うものと番号も形もまったく同じなのでそちらを参考にしてください。

■MMLの意味

命令	意味
O〈数値〉	音域を１〜８の数値で指定します。初期値は０４で、最もよく使われる音域に設定されています。
N〈数値〉	音の高さを０〜95の数値で指定します。N１，N２，N３……と半音ずつ上がっていき、N１は０１のC♯と、N95は０８のBと同じ高さになります。N０は休符と同じです。
L〈数値〉	数値の範囲は１〜64までで、音の長さを決めます。L１を全音符とするとL２は２分音符、L４は４分音符となります。初期値はL４です。
．（ピリオド）	符点とまったく同じ働きをします。音名や休符の後ろにつけます。
R〈数値〉	数値の設定のしかたはLコマンドと同じで、休符の働きをします。
T〈数値〉	数値の範囲は32〜255までで、演奏のテンポを指定します。
V〈数値〉	数値の範囲は０〜15までで、音量を指定します。数が大きいほうが大きな音になります。
S〈数値〉	エンベロープの形を指定します（P67参照）。このコマンドを使うときは必ずMコマンドの指定が必要です。
M〈数値〉	数値の範囲は１〜65535までで、エンベロープの周期を指定します。

1DDと2DDの違いって？

Q **MSX2のソフトについて質問があります。ディスクのゲームで1DDと2DDがありますが、どのように違うのですか？教えてください。**

（東京都／河村浩一・14才）

A MSXの3.5インチディスクには、1DD、2DDの2種類があります。「1」というのは片面に、「2」というのは両面に読み書きができることをいい、DDは倍密度倍トラック記録のことで、記録の密度を表してます。

2DDのディスクドライブを持っていれば1DDも2DDも使用することができますが、1DDのディスクドライブでは、1DDのディスクしか使用できません。

※基本的には2DDのディスクドライブでは1DDのソフトも使用できます。ただ、ごくまれに1DDが使用できないことがあります。詳しくは、お店の人に相談したほうがよいでしょう。

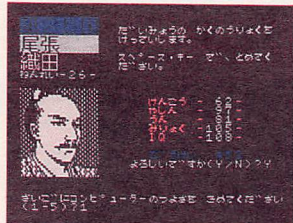
MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

早くも2回目。今回は『信長の野望 全・国・版』で話題になっている本能寺の変についての情報をありったけ公開する!

信長の野望 全・国・版

これぞ本能寺の変。プレイヤーは羽柴秀吉となって全国統一を目指すのだ!!
北海道 とく名希望クンのテープ+広島県 ハチの武蔵は死んだのさクンの情報

編集部に、北海道のとく名希望クンからのテープ+本能寺の変が起きたときの状況データが送られてきた。あせってテープをロードさせてみたところ、本能寺の変が起こるちょっとまえの1577年のデータと、本能寺の変が起きた直後のデータがセーブされていた。

↑プレイヤーは織田信長でプレイする。各能力は高めにすること!

本能寺の変のやり方

──本能寺の変の起こし方は、
①プレイヤーは第25国の織田信長にする。
②第31国山城を占領して本国とする。
③最低でも3国(山城を除く)は占領しておくこと(羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家が出てくるから)
④①～③を1582年をメドに行う。
⑤第31国山城で、兵士の忠誠度を思い切り下げて40以下にする。
⑥謀叛(むほん)が起きたら必ず負ける(編:本能寺の変でないふつうの謀叛が起こることもある。ふつうの謀叛のときに負けるとゲームオーバー)。

①～⑥の条件を守れば必ず起こる。ただし、MSXはきまぐれで、守っても起きないことがあると思う。そういうときは何回でもやるんだ!

本能寺の変の実際

──ボクの場合は、1577年までに第25国、第26国、第28国、第31国を占領した。1577年から第31国で兵を雇い続ける。ほかの国は第31国に金を送る。

1581年秋に兵力1600の兵士の忠誠度39になる。

1581年冬に謀叛発生。いつもの謀叛の表示が出て、つぎのアニメのところで、「我が敵は本能寺にあり!」と表示され、信長が弓を引くアニメが……。そして

情報募集

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望 全・国・版、大戦略など)の情報を大募集!
■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!
■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください!

■第25国尾張のまわりの地図

↑第25国尾張は織田信長の本拠地。第24国の徳川家康など、けっこう強い大名に囲まれてはいるが、最初から持っている100の金を有効に使えばそう苦しくはない。本能寺の変を起こしたいときは、余裕をもってプレイできるよう、レベルは1にしておくといいだろう

■1577年の織田信長の領地

戦争画面に変わる。命令6で両軍のようすを見ると、敵が明智となっている。

戦争に負けると、画面に「織田は敗れました。いままで、信長を担当していたあなたは、これからは羽柴として、全国統一の夢をはたしてください」と表示される。そして、通常のプレイ画面になる。自分の番にまわってくると、名前は羽柴に変わり、地図を見ると、第31国が羽柴、第26国と第28国が明智、第25国が柴田となっていた。

編集部でチャレンジ

送られたテープの1577年のデータを元に、編集部でも本能寺の変を起こすべくプレイしてみた(最初から始める場合は、①〜④に従ってプレイする)。

⑤をしないとならないので、第31国でどんどん兵を雇って兵士の忠誠度を下げる。このとき、いっぺんにたくさん買うよりも1人ずつ雇うほうが確実に兵士の忠誠度を下げられる。

と、ここまではかんたんに進むのだが、1582年になっても本能寺の変が起こらない。そのかわりふつうの謀叛がいやというほど起こり、ふつうの謀叛軍に敗れてゲームオーバーになったりもした。

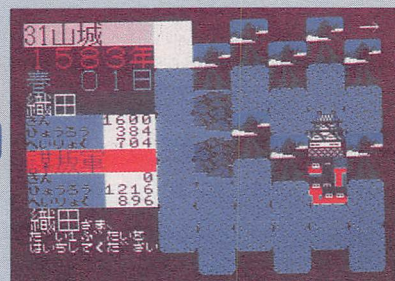
とく名希望クンの忠告どおり、いつでも起こるとは限らないらしい。ここは何回でもチャレンジするしかないようだ。

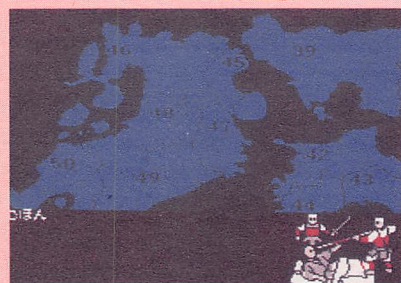
ついに起こった

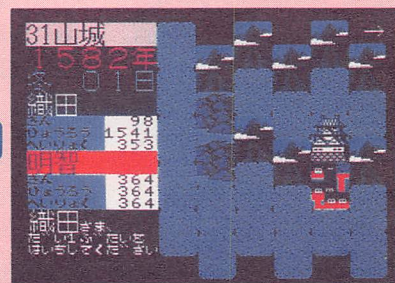
何回やってもふつうの謀叛軍に敗れてしまい、本格的にあきらめかけた25回目のトライ。1579年秋からふつうの謀叛が起こりだした。1回2回と謀叛軍に勝ち、むかえた3回目、時は1582年冬だ。いつもは「むほん」〜「むほんがはっせいしました」

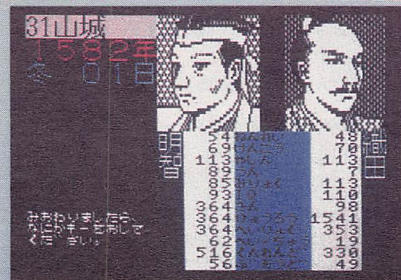
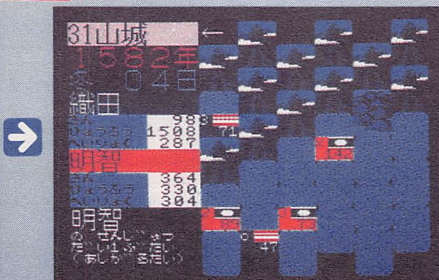
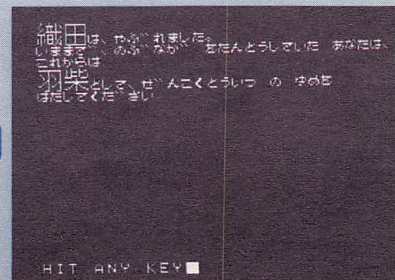
■ふつうの謀叛

↑兵士の忠誠度が低いとすぐに謀叛が起こる。「むほん」の表示までは本能寺の変と同じだ

↑ふつうの謀叛ではアニメのシーンで「むほんがはっせいしました」と表示されるのみ！

↑そしてHEX画面になると、謀叛軍との戦いが始まる。ここで敗れるとゲームオーバーだ

■本能寺の変

↑本能寺の変のときも「むほん」の表示がでる。この表示がでるとドキドキしてしまうのだった

↑「我が敵は本能寺にあり！」弓を引いている織田信長のアニメがチカチカする

↑HEX画面に移ると敵は明智となっている。この兵力なら勝てないこともないのだが……

■本能寺の変の戦い方

↑編集部で起こった本能寺の変では織田軍と明智軍の兵力の差が少なかった

↑ただ、ここで勝ってしまっては本能寺の変にならないので、わざと負けるようにする

↑織田信長が敗れると、プレイヤーは羽柴秀吉としてプレイを続行することになる

と表示されるメッセージが、「むほん」〜「わがてきは、ほんのうじにあり！」というメッセージに変わった。ふつうの謀叛と本能寺の変の違いは左の連続写真のとおり。ついに起こったのだ。

戦争画面に移る。様子を見るともっとも下にある連続写真の左のように、敵は明智光秀。この戦いでは両軍のダメージを最少にしないとならない(この国が羽柴秀吉の統治国となるから)。左下の連続写真のように第1部隊を敵の近くに置き、ほかの部隊を城の回りに配置する。

第1部隊だけを敵めがけて突進させ、攻撃しないでいると、4日目には第1部隊が全滅し、本能寺の変が終わった。

プレイヤーの大名が織田から羽柴に変わることを告げるメッセージが表示される。

本能寺の変のあと

本能寺の変が起こったあとは、それまで織田信長の領地だった国が、羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家の3人の大名に分配される。このとき、もっとも多くの国を持つのは謀叛を起こした明智光秀。編集部で起こったときは、下にある"本能寺の変の直後のようす"のようになった。

もうひとつの情報

ハチの武蔵は死んだのさクンの情報は本能寺の変が起きたときに活用できる。

──本能寺の変が起きたあとに羽柴秀吉が優位に立つためには、本能寺の変が起こる2〜4季節まえにセーブしておき(㊎：1581年ころにテープにセーブし、そのあとは季節ごとにRAMにセーブするといい)、羽柴秀吉の国になる国を確認したら、セーブしておいたところに戻る(㊎：編集部で起こったときは必ず第31国だったのだが、どうも羽柴秀吉の持つ国は一定ではないらしい)。

そのとき、ほかの2人の国は羽柴秀吉の持つ国よりもいい国のことが多いので、そこの国の部隊編成を、第1部隊1％、第5部隊99％にしておく(㊎：このときはまだ本能寺の変が起こっていないので、すべて織田信長の国だから、プレイヤーの自由に設定できる)。

こうしておけば、本能寺の変が起きた直後に攻めこめば、第1部隊が1％になっているため、敵の3分の1ていどの兵力でも余裕で勝てる。

その効用やいかに

編集部で実際に本能寺の変が起こったときは部隊編成をしておらず、明智光秀を倒すのに四苦八苦した。この情報が届いたとき、これは！　と思って試してみたときは、1581年に部隊編成をしておいたのだが、なんと隣国に攻めこまれて国を取られてしまった。第31国の回りの国には隣国を圧倒する兵力を置いておかないといけない。

部隊編成が成功したときは、本能寺の変が起こった7季節後には自分の領地だった国をすべて取り戻せた。部隊編成の効力は絶大だったのだ。

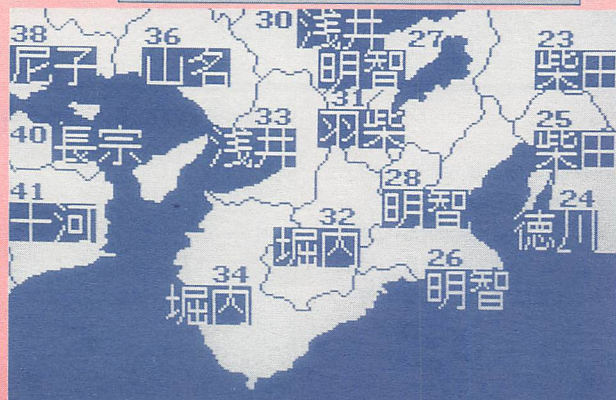
起こし方の追加情報

ハチの武蔵は死んだのさクンから届いた手紙には、部隊編成のほかに本能寺の変の起こし方の情報も書かれていた。なかなかタメになる情報だ。

──織田信長の領地は、直轄地でなくてもいい。また、国の持ち方は、第31国を囲むように、第27国、第28国、第30国、第32国、第33国を領地にしておき、第31国で兵を買ってはこれらの国に送るといい。第31国を囲む国の兵力は隣国を圧倒する数にすること。

本能寺の変は、1582年を過ぎれば起こる。ただし、いつ起こるのかは決まっていない。

これだけの情報があればだれでも本能寺の変を起こせるだろう。ただし、20年ものあいだあまり領地を増やさずに国力アップに励まないとならない。がまん強くないとできない。

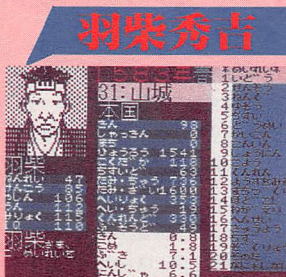
■本能寺の変の直後のようす

⇧本能寺の変が起こった直後(つぎの季節)のマップ。明智光秀の勢力は絶大で、部隊編成をしておかないと、明智を倒すのはたいへんだ

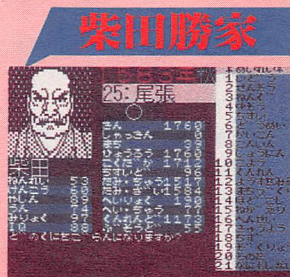
本能寺の変が起こると、それまで織田信長の領地だった国は3人の武将に分配される。

左のマップでは本能寺の変が起きた季節に柴田勝家と明智光秀が1国ずつ領地を増やしたため、羽柴1国、明智3国、柴田2国となっている。ふつう、羽柴よりも明智や柴田の持つ国のほうが強力。部隊編成しておかないと領地が返ってこない。

明智光秀

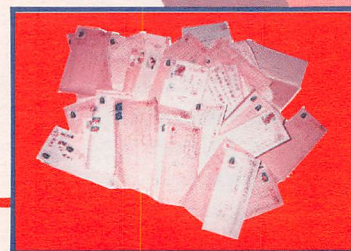
⇧織田信長の重臣だったが反逆して信長を討った悪人。顔はいい

羽柴秀吉

⇧プレイヤーが演じることになる羽柴(豊臣)秀吉。ヘンな顔だ！

柴田勝家

⇧こちらも織田信長の重臣。羽柴の柴はこの人からとったらしい

THE LINKS INFORMATION PAGE

『A1クラブ』アイデアコンテスト結果発表！

お待たせ！ MSX2専用通信『A1クラブ』のアイデアコンテストの選考が終了。応募総数約400通。結果の発表と同時に『A1クラブ』の中身もちょっとだけ紹介しよう！

⇧この封書の山。これでも全体の約3分の1なのだ

お待たせしました ついに決定！

お待ちかね、7〜8月号で募集していた『A1クラブ・アイデア・コンテスト』の結果を報告しよう。この『A1クラブ』というのはMSX2専用の通信としてスタートする。せっかく新しく作るのだから、みんなから意見を聞こう、ということになって松下電器さんから賞品を提供してもらってアイデアコンテストなるものをやることになったのだ。読者の人からアイデアを募集する一方で、リンクスのほうではどんなふうに実現できるのか、具体的作業を同時にすすめていったわけ。

そして、ついに9月9日(水)午後6時より松下電器、リンクスの人たちと編集部で会議を開いて最優秀以下25名を選考。今月はその結果発表というわけだ。

この結果をじつは先月号で発表する予定だったのだけど、締めきり当日にドサッと100通もの滑りこみ組があってついに今月の発表にのばしてしまった。応募した人にはほんとうに申しわけない／ ゆるしてね。そういうわけだったのだ。

それでは、選考の結果は下にある表におまかせして、その全体のようすをお伝えしよう。

実際の応募総数は385通。そのうちなぜだかアイデアの書いていない人がいて、その人たちをのぞくと372通が選考の対象に。平均すると3枚程度書いてくる人が多くて、それを考えると1200枚ものレポートを読むことになった。なかにはノート1冊にぎっしり書いてくる人もいたりして、すごくうれしいんだけど、たいへんな作業だ。それが、みんな力作ばかりときているから選考がむずかしい。ほんとうにみんなよく書いてくれたなあ、というのが正直な感想なんだ。だれが最優秀になってもおかしくない。応募してくれたみなさん、ほんとうにほんとうにありがとう／

ちなみに応募者の年令はだいたい中学・高校生が中心。なかには親子で送ってくれた人もいる。もちろん少数だけど女の子だっていたんだよ。おもしろかったのは通信未経験者が意外に多かったこと。反対に経験者は思ったより少なかったし、通信をやったことのある人のほうがなんだか考えがふつうっぽかった感じがしたんだ。

さて、みんなのアイデアというと、やっぱりMSX2専用ということで、グラフィック機能を使ったCGのコンテストなどのイベントをしたり、またその交換をしようというものが圧倒的に多かった。それともう1つ多かったのは通信上で同時に何人もの人が参加してやるマルチプレイゲームをしようというもの。RPGなどを何人もの人で遊ぶと東京のAくん、大阪のBくん……がおなじ画面上で知り合って敵を倒しに行くなんてことができたらなあ、というアイデアだ。このアイデアは野球だったり、シューティングだったりしてもいいわけだし、いろいろ可能性があって面白いと思う。

その他にウルトラクイズや、宿題を教えてくれるものなんてものもあったんだ。

『A1クラブ』アイデアコンテスト入賞者(敬称略)

●最優秀賞1名(A1コンポの中から希望のもの2つ＋ソフト『アシュギーネ』1本

藤原尚(大阪府豊中市・14才)

●優秀賞4名(A1コンポの中から希望のもの1つ＋ソフト『アシュギーネ』1本

小野敦史(宮城県仙台市・17才)
滝口周司(千葉県鴨川市・14才)
花房健(大阪府大阪市・15才)
仁谷憲介(新潟県北蒲原郡・15才)

●佳作20名(ソフト『アシュギーネ』)

滝本太郎(大阪府大阪市・12才)
小野貴史(埼玉県狭山市・14才)
野本昌史(埼玉県桶川市・14才)
青沼大輔(長崎県佐世保市・13才)
大串由紀子(長崎県佐世保市・13才)
飯島幸紀(茨城県筑波郡・11才)
渡辺俊輔(兵庫県神戸市・12才)
中森勝三(岩手県久慈市・14才)
大麻洋之(高知県高知市・13才)
相蘇誠明(山形県酒田市・14才)
仲義昭(大阪府東大阪市・13才)
糀哲也(北海道札幌市・14才)
又吉正裕(沖縄県宜野湾市・12才)
中島智洋(鹿児島県鹿児島市・12才)
野崎義成(岩手県宮古市・15才)
大西弘一(広島県呉市・14才)
松浦貴秀(東京都豊島区・13才)
紫原友教(佐賀県三養基郡・15才)
田口智史(大阪府貝塚市・16才)
川内誠(愛知県名古屋市・13才)

最優秀賞藤原尚くんからのコメント

『ほんとうにありがとうございます。うれしくてみんなにいったら、たたかれまくられました。考えるのに4〜5日かかって整理がついたころ、一気に書きました』という藤岡くんは現在京都の同志社香里中の3年。バレーボール部員です。

選考は思いのほかたいへん！

今回のアイデアコンテストをやってみてわかったことは、みんなはすごく通信に興味をもっているということ。実際に通信局は毎日のように開局されているようだし、ユーザーは増えるばかりだ。もう決して少数ものだけではなくなっているんだ。ところが、MSXでの通信は漢字が使えなかったりして、不便も多い。ただ、他にないのはMSXにはMSX専用の通信があるためにグラフィックを対応させることができるということ。これが現在のリンクスなんだ。いまではまだMSX1仕様になっているけど、この12月から本格的にMSX2専用の通信を開始しようとしている。今回のコンテストはその点にかなり内容が集中しているようだ。

ここで最優秀の藤岡くんのアイデアを紹介しよう。藤岡くんのは全体的によくまとまっていて、「わたしのおすすめゲーム」「作曲コーナー」「マルチプレイゲーム」「みんなで書くリレー小説」「ゲーム評論大会」などなどいっぱい書かれていて、しかもていねいな画面の絵がそれぞれについて描いてあった。「ゲームの評論大会」というのは、現在ある通信のなかでは『会議』という位置づけをされているもので、たんに学校のクラブみたいにワイワイ話すのではなくて、専門の知識をもった人たちが本格的に意見を出し合おうというもの。ゲームでこんな会議をもてれば、きっとソフトハウスの人たちなんかも参加してくれたりして面白いものになりそうだね。その他、滝口くんの「スゴロクをしよう」というものと、花房くんの「大戦略のエディット面を交換できるようにしたい」というものは実現の可能性があるので、ただいま検討中です。というわけでとにかく何度もいうようだけど優劣つけがたい内容ばかりでした！

●期待どおりの『A1クラブ』を作ります！

たくさんアイデアありがとう。おもしろいアイデアばかりで、どれにしようかひじょうに迷いました。これで読者のみなさんがリンクスの『A1クラブ』に熱い期待をもっているのがよくわかりました。このみなさんの期待に応えるべく『A1クラブ』の最終仕上げに入っています。いままでのリンクスの会員でも、びっくりするような内容で登場します。期待して待っていてください。(リンクス・矢原)

●オリジナリティのあるものが多くてうれしい悲鳴

全部読みこむにはかなり時間がかかりました。まして評価するのはもっともっとたいへんでした。みなさんの作品はオリジナリティがあるものばかりなのでなおさらです。個人的にリレー小説やクイズなどが気にいってます。せっかく新しいネットなのですから、リンクスのみなさんとアイデアが1つでも多く実現できるようにがんばります！

(松下電器情報機器・竹内／アシュギーネもよろしく)

●アイデアを出し合ってA1クラブを充実させよう

応募作品を見て、ちょっと残念だったのは、他のネットですでに行われているようなものや、すぐに思いつくようなものが多かったことだ。そんなわけで選考で重視したのはオリジナリティだ。絶対に他では楽しめない『A1クラブ』ならではのものを選んだつもり。

誌面を通じての募集はもう終わりだけど、これからもいいアイデアがあったらリンクス上で提案していってほしいな。(編集長・山森)

いよいよ『A1クラブ』スタート！

みんなが『A1クラブ』の内容を考えてくれている間に、リンクスではどうやって実現していこうかと、企画会議を開いて検討を重ねている。いまのリンクスとどんなふうに差別化するのか、『A1クラブ』にはMSX1を持っている人はまったく参加することができないのか、などなど課題はいっぱい残っている。

いまのところ『A1クラブ』は現在あるリンクスのメニューの1つになって、最初の画面で『A1クラブ』を選ぶようになる。年内はとりあえず右の表のメニュー内容の予定。少しずつみんなの意見を取り入れてどんどん楽しいものに改編していく予定なんだ。

『A1クラブ』は早ければ10月下旬頃にはスタートして、12月には本格的に始めることになりそう。いまのリンクスにないチャット(同時会話)も実現する。CGのコーナーも開設することがほぼ決まっているし、クイズも行う予定だ。クイズに関しても、問題もみんなから募集しようと思っている。みんなで作った『A1クラブ』がいよいよスタートする。

「A1クラブ」メニュー予定

分類	メニュー	内容
ネットワークゲーム	●BIGサーキット ・Europe ・Africa ・Asia	NWGの大会場 月1回の大イベント
	●プライベートコンペ	気の合った仲間でいつでも貸切りで参加できるNWG会場
コミュニケーション	●メンバーズハウス	MSX2対応/A1クラブ仲間の自己紹介の場
	●A1 BROTHERS放送局	MSX2対応/SIGとオンラインでコミュニケーション
	●CLUB HOUSE	MSX2対応/A1クラブの掲示板
	●A1 COFFEE HOUSE	MSX2対応/オンラインコミュニケーション
情報	●ゲームブックセンター	MSX2対応/最新ゲーム情報
カルチャー	●ゲームデザイナースクール	ゲーム作りでBASIC学習
	●ミュージックスクエア	コンピュータミュージックのBGM

新感覚NWG『ガーリーブロック』登場

リンクスのネットワークゲームに、ついにマルチプレイタイプのゲームが登場。

ゲームの内容は、モビルスーツのガーリーブロックを装着して敵の多砲塔要塞を破壊し、捕らわれたエルリアを助けだそうというもの。キミは主人公のジェイクとなってガーリーブロックを自由に組みたてるんだ。ユニットの種類は4つあって、ムービング、ベーシック、アームズ、オプション。その選びかたで、スピードはあるけどジャンプ力がないとか、武器は弱いけどジャンプすれば強いなどいろいろなパターンが作れる。

そしてなんといっても通信らしいのは自分のガーリーブロックのデータをリンクスのホストコンピュータに登録できるということ。それによって、ランキングもわかるし、他の会員のデータを取りこんで戦うこともできる。まだ遊んだわけではないのだけど、とても興味深い。またイメージ・イラストは『超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか』などのメカデザインを手掛けた出渕裕氏。これはそうとう期待できそう！

遊・アクセスガイド
（リンクス内のイベント情報）

10/17 ↓ 18	●『スーパーレイドック』ゲーム大会〜細川名人に挑戦〜 T＆Eソフトの超人気ソフト『スーパーレイドック』を使ったゲーム大会。作者でありプログラマーであり、しかもゲーム名人である細川さんに挑戦。名人にみごと勝つことができたら、豪華賞品（ラジカセを予定）がもらえる。時間は17日(土)12時〜18日(日)12時まで。
11/6 ↓ 未定	●ネットワークゲーム『ディーヴァ』スタート！ MSXユーザー以外にも、幅広い人気をもつ『ディーヴァ』がネットワークゲームとして登場。見知らぬ誰かと惑星を奪い合うという設定だ。いままでのハイスコアを競ったり、タイムを競うタイプのものではないんだ。つまり、力を競い合うというものなんだけど、はてさてどんなハプニングが待ってるのかな。とっても楽しみだね！
11/1	●『スーパーレイドック』月間賞発表 10月中に『スーパーレイドック』のゲーム大会に参加した人の上位入賞者発表。キミのスコアはどれだけ1位の人と差があるのかな？

とてもきれいなイメージイラスト。カラーだったらね

各ユニット類を選んで装着していく。ここがポイント

※画面は開発中のものです。

こんなふうにしてガーリーブロック同士で戦うんだ

MSX・FAN・NET

どうも、毎度おなじみのMファン・ネットです。ファンダムのプログラムのダウンロードのサービスや、新作情報のコーナーがあります。そのなかで、おしゃべりのコーナーとなっているのが、この『めいおう星通信』です。リンクスの会員の人が自由に書いたメッセージを毎月紹介している。通信未経験のキミもこのコーナーあてに手紙を送ってください。手紙はかならず編集部のほうでこのコーナーに書きこんで、その後の報告をします。ぜひ、よろしくね。待ってま〜すよ！

■MSX・FAN・NETのメニュー

- The LINKS メイン・ゾーン ― ゲームプラザ ― MSX・FAN・NET（アンケートに答える）
  - ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）
    - プログラムダウンロード
    - プログラムマニュアル
  - コミュニケーションボード
    - ふせ字ウルテク
    - ゲームQ&A
    - 新作ゲーム情報
    - プログラムQ&A
    - めいおう星通信
    - 前号までのアフターケア
    - 次号のお知らせ

めいおう星通信

FROM ID 6036883 ◆'87年08月
こんにちは まきひめです ◆ 21日16時
9月ごうのMSX.FANに のせてもらったので
すっかりごきげんで またきてしまいました。
あの時みてくださったかた おぼえてるぅ? こん
どはねぇ0Fつきなのよ すごいでしょう。 わた
しがボードにメールをおくると みんなこの「えい
りのメール」になるのよ。 LINKSさんがつくって
くれたんだけど かわいくってとってもきにいってま
す。 これをもらうにはねぇ「あること」をすればいい
のよ。 さて、 ここでもんだいです「あること」
とはいったいなんでしょう?
こたえは・・LINKSにはいったらおしえてあげる
F1OK NEXT BACK INDEX END

リンクスになれてくると、気楽にメールを出せるようになる。ついだいたんなこともいってしまういね。

MFN N00203M ¥760 *****
FROM ID 6039457 ◆'87年09月
はじめてLINKS ◆ 04日21時
MSX.FANをみて、とうとう The LINKS
に はいるけっしんがつきました。
それまで 1200ボーでも、はんにじゅう
だから.. とおもって なかなかけっしんがつかな
かったんですけど "14800えん" という
ぜんだいみもんのやすさにひかれて とうとう..
しかあし! おもしろいですねえ これで いちい
ちメニューにしたがわずにうごくことができた
ら、もっとよかったのに...
なんしかく(とにかく)どんどんかきこんでいきた
いです!!! END NOB
F1OK! NEXT BACK INDEX END No.

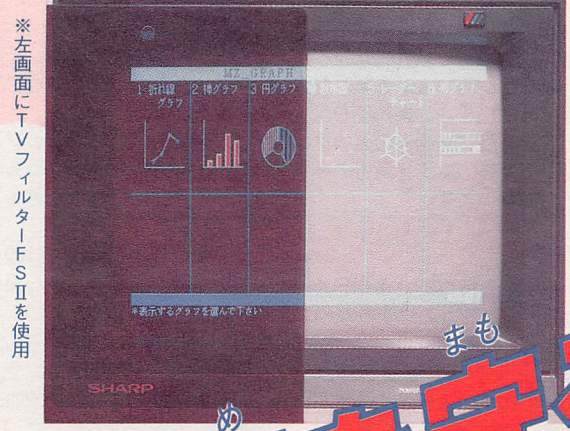
ようこそ『めいおう星通信』へ。これからたくさ〜んメールくださいね。お友だちになりましょ！

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

MSX・FAN11月号 リンクス専用モデムNGA（割引サービス）▶応募券◀

●リンクスからMSX・FAN読者だけのお得情報・リンクス専用モデムNGA、1万2,800円を9,800円でサービス。特典つき（ゲームソフト『AIグランプリ』無料ダウンロード）です。申し込みはハガキに右の応募券をつけて、京都のリンクスまで送ってね！ 住所と問い合わせ先はすぐ上のカコミを見てね。

「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

型名	F1415	F1617	F1819	F2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSIIを申し込みます
希望する型名( )
・住所
・氏名㊞・年令
・電話番号

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 サンクレストJ.P.N係 40円

電話で

06-303-4152
サンクレストJ.P.N
■受付時間
平日/午前9時~午後7時
日・祭日/午前9時~午後6時
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

ソフト120本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で120名様(各ソフト10名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは9月30日必着。当選者の発表は11月7日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない。

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ　④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム　⑦持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング
③パソコン通信　④ワープロ
⑤CG　⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで『MSX・FAN』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ あなたの持っているソフトでとくに気に入っているものを表1のなかから番号で選んでください(3つまで)。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

❿ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系　⑥FM-7/77系
⑦どれも持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

⓫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。　それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	グラディウス2……6	7	バットマン……102
2	バブルボブル……22	8	ダイレス〜ガイガーループ〜……104
3	奇々怪界……30	9	ブレイクイン……106
4	大戦略……34	10	九玉伝……107
5	F-1スピリット……97	11	牙龍王……108
6	ミシシッピー殺人事件……100	12	迷宮への扉……109

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉グラディウス2
3	〈FAN ATTACK〉バブルボブル
4	〈FAN ATTACK〉奇々怪界
5	〈FAN ATTACK SPECIAL II〉大戦略
6	〈ファンダム〉ゲームプログラム
7	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
8	〈ファンダム〉Q&Aボックス
9	FAN STRATEGY
10	LINKS INFORMATION PAGE
11	FAN FAN BOX
12	ゲーム十字軍
13	〈FAN NEWS〉F-1スピリット
14	〈FAN NEWS〉ミシシッピー殺人事件
15	〈FAN NEWS〉バットマン
16	〈FAN NEWS〉ダイレス〜ガイガーループ〜
17	〈FAN NEWS〉ブレイクイン
18	〈FAN NEWS〉九玉伝
19	〈FAN NEWS〉牙龍王
20	〈FAN NEWS〉迷宮への扉
21	COMING SOON
22	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン通信
15	ファミコンチャンピオン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アシュギーネ	26	スーパーロードランナー	51	ブレイクイン
2	アニマルランド殺人事件	27	聖飢魔IIスペシャル	52	プロジェクトA2
3	ウイングマン2	28	生命惑星M36	53	ホール・イン・ワン スペシャル
4	うっでいぽこ	29	戦場の狼	54	ポルフェスと5人の悪魔
5	エイリアン2	30	大戦略	55	魔王ゴルベリアス
6	F-1スピリット	31	ダイナマイトボウル	56	魔界島
7	カインドゥ・ギャルズ	32	ダイレス〜ガイガーループ〜	57	魔界復活
8	ガリウスの迷宮	33	ダブルビジョン	58	魔界村
9	牙龍王	34	ダンジョンマスター	59	魔性の館
10	カリオストロの城	35	ディーヴァ/アスラの血流	60	マッドライダー
11	がんばれゴエモン!からくり道中	36	ディーヴァ/ソーマの杯	61	ミシシッピー殺人事件
12	奇々怪界	37	ディープフォレスト	62	未来
13	キングコング2	38	トップルジップ	63	夢幻戦士ヴァリス
14	九玉伝	39	ドラゴンクエスト	64	女神転生
15	グラディウス2	40	ドラゴンスレイヤーIV	65	迷宮神話
16	くりぃむレモン	41	ドレイナー	66	迷宮への扉
17	ザナック(MSX2版)	42	信長の野望〈全・国・版〉	67	めぞん一刻
18	ザナドゥ	43	ハイスクール!奇面組	68	メタルギア
19	ザ・ブラックオニキスII	44	ハイドライドII	69	ヤングシャーロック
20	三国志	45	覇邪の封印	70	夢大陸アドベンチャー
21	ジャガー5	46	バットマン	71	ラビリンス
22	将軍	47	バブルボブル	72	レプリカート
23	スクランブルフォーメーション	48	火の鳥〜鳳凰編〜	73	レリクス
24	ずっこけやじきた隠密道中	49	ファンタジーゾーン	74	ロボレス2001年
25	スーパーレイドック	50	フェアリーランド	75	ロマンシア

★9月号の当選者発表は57ページからの欄外で発表しています。

（キリトリ線）

郵便はがき

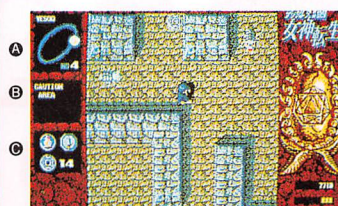
40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

■3D階層構造のアクションRPG!
■ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
■攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

Ⓐステージ名称、ステージナンバー、及び月の運行を表示。
Ⓑハンドヘルドコンピュータからの情報メッセージ。
Ⓒ装備している武器、アイテムを表示。
Ⓓ3〜7面にいるケルベロスを見つけ救いだせ。

◀クリスタルにされた弓子

▶イザナミ。弓子の前世の姿。中島にテレパシーで情報を送り、その美しさを徐々に取り戻していく

◀ダートの往き来をするケルベロス。ギリシャ神話に登場する番犬・中島の忠実な部下だ。

▶エジプト神話の悪神、セト。手ごわい敵だが、倒さなければならない。

▶前世で結ばれていた二人が、今、再び…。

STORY

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

Game Line-up 好評発売中

■PC-9801シリーズ(5"2DD 2枚組)(5"2HD・3.5"2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D 2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE
—WOLF—

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■ MSX メガROM ¥6,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス

■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

お待たせしました。テレネット・ユーザーズクラブがついに発足します。お申し込みは、9月後半からShopで配られます応募用紙でお願いします。また、すでにはがき、電話でお申し込みの方、アンケートはがきにお答えの方には応募用紙をお送りします。

応募用紙お申し込みの方は、03(268)1159ユーザーズクラブ係まで。

メ切りは10月末日です。たくさんの特典を用意してお待ちしています。

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

株式会社日本テレネット

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

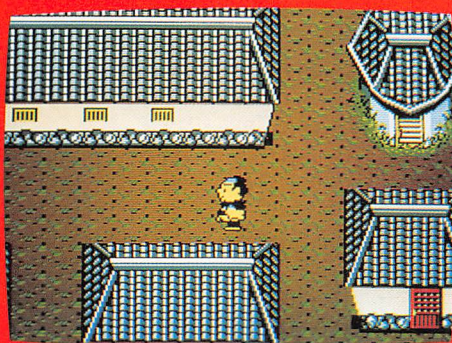
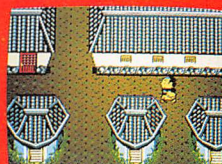
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 MSXファン ⑪

WE'RE YAJIKITA CLUB
SINCE 1987

始めっ。

READY, GO!!

レトロ感覚満載で，ついに登場，
ずっこけやじきた隠密道中。
ゴルフで，迷路で勝利を掴んだ君，
次なるターゲットはこいつだ。

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

HM-022

定価 ¥5,600

メインRAM64K VRAM128K
※MSXはアスキーの商標です

実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-023 定価5,600円 MSX2

HM-024 定価5,600円 MSX

HM-025 定価5,600円 MSX

株式会社 HAL(ハル)研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

2メガROM 搭載

縦方向スクロールスーパーアクションゲーム

新発売

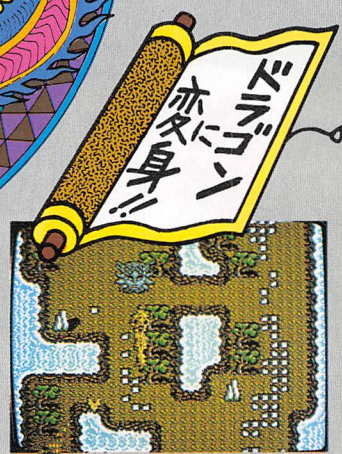
牙龍王（がりゅうおう）

壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで、堂々の新発売！強敵「牙龍王」を倒すのは君だ!!

LEVEL1

LEVEL3

(地上) LEVEL6

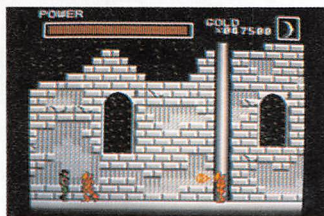
ステージをクリアーするとキャラクターが顔を出す。

ドラゴンに変身!!

このアイテムを取るとドラゴンに変身!!

MSX2 2メガロム(要VRAM64K) 定価￥6,400

絶賛発売中

DEEP FOREST

深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。
ここは別の世界、時を越えた中世の森。
年老いた魔法使いに呼びよせられた青年、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すために、ここに勇者となる！
伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につけろ。
勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。

MSX2 メガロム(要VRAM64K)
定価￥5,800

新作情報

11月発売予定

ファンタジー・アクションゲーム

チャムクリスマス

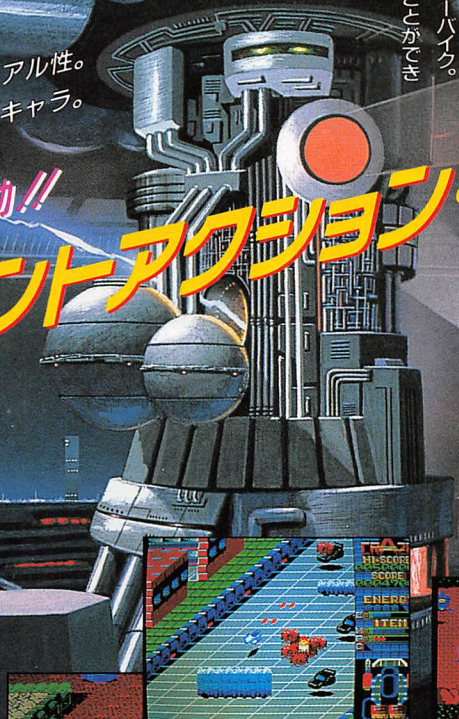
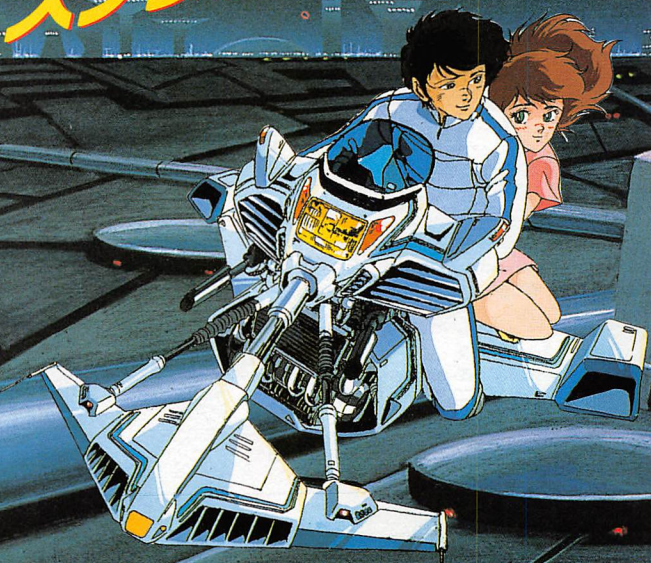
MSX2 2メガロム 定価￥6,400

夢の世界にくりひろげられるファンタジーな冒険と謎。
美しいグラフィックに展開するファンタジー・アクションゲーム。
新生XAINが放つ2メガソフト第2弾.!!

★未来 MSX(要16K RAM)メガロム / MSX2(要VRAM64K)メガロム 定価￥5,800
★スーパートリトーン MSX2 メガロム 定価￥5,900

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を持ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしとご連絡ください。

CRAZE
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる一人の男がいた。
その名は「CRAZE」／そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
3Dシューティング第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、各面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
スクランブルムーブメントアクション・クレイズ
近日発売!!
スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●各ステージ独立したストーリー
●数々のパワーアップアイテム
●豊富な性格のアニメーションキャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ…………………… 5"2D 2枚組 ¥7,800
HEART SOFT
ハート電子産業(株)
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL 045-461-6071(代)
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移殖者募集 アルバイト可
〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
ヴァクソル
全画面をフルカラーのキャラクターが動き回る／
3Dシューティング新世代
「VAXOL」好評発売中!!
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800
MSXはアスキーの商標です。

T&E SOFT 創立5周年記念作品
LINE UP!

T&E SOFTでは、創立5周年を記念しまして、年末から来春にかけて下記の4タイトルをリリース致します。
これらの記念作品は、T&E SOFTが培ってきたプログラム技術、アイデア等を結集した、いわば5年間の集大成といえる作品です。パッケージには、左の創立5周年記念ロゴマークが表示されます。また、これらの記念作品は、素晴らしい5周年記念特典付きで発売を予定しております。さらに飛躍するT&E SOFTにご注目下さい。

さらにS·U·P·E·R!! シューティングも進化する。
X1、X68000で、スーパーレイドック発進!
●X1シリーズ…5"2D…………… 年末発売
●X68000…5"2HD…………… 来春発売

再び、ディーヴァセンセーション。
ディーヴァ・ストーリー7終章〈カリ・ユガの光輝〉、完全シミュレーション版で登場!
●PC-9801VM以上 5"2HD………… 年末発売

NEW 3-Dゴルフシミュレーション(仮称)

新開発の3-D処理により、驚異のグラフィックスを実現!!
ゴルフファン待望の、超リアルシミュレーション!
来春登場!

ATTACK '88 in TOKYO 開催のお知らせ

今回のアタックは、"T&E SOFT創立5周年記念新作発表会"と題して開催します。T&E SOFTが5年間の集大成として今年末から来春にかけて発売するハイドライド3、カリ·ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック等がはじめて体験できます。その他、盛り沢山の企画を用意しています。入場は無料です。ぜひともご参加下さい。なお、会場・日時など詳しいことは、当社次号広告等でお知らせしますので、ぜひご覧下さい。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

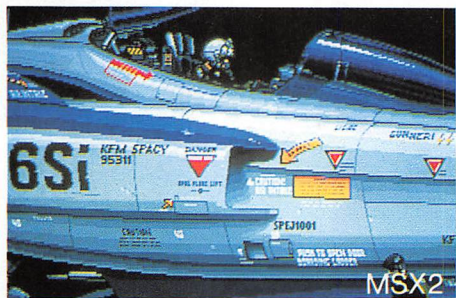
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

T&E SOFT最強のCGツール!!

MSX 2 RAM64K/VRAM64K 3.5″2DD……………¥6,800

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。

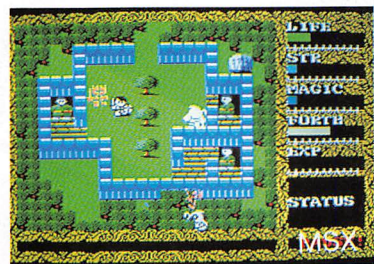
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

★バージョンアップのチャンス—!

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップ・サービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)
ピクセル2のプログラムディスケット(3.5″1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフト ピクセル2 バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。
ピクセル3(3.5″2DD)と新マニュアルに交換致します。
なお、バージョンアップのお申し込みは、11月1日以降より受付致します。

A.R.P.Gの決定版!

★ハイドライドを遙かにしのぐスケールを持つマップ。
★14種にのぼる魔法が使用可能。
★会話、アイテムの売買、着がえもできます。
★マルチウィンドゥ表示。
★MSX版は、T&Eスーパーメガロムカートリッジ(バッテリー付S-RAM内蔵)だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。また、本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。RAM8K以上のMSXと、MSX2で作動します。

MSX
RAM8K以上
1メガロム+S-RAM
¥6,400

アクティブ・シミュレーション・ウォーとは——

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーから成り、それぞれ7機種(PC-9801Vシリーズは完全シミュレーション版で年末発売予定)に割り当てられ、ディーヴァという一つの壮大なストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。したがって、つくりあげた自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素もあり、何度もゲームするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
★ディーヴァは、各機種の持つ機能を十分生かしています。
★STORY7(終章)カリ・ユガの光輝は、ディーヴァの最後を飾るにふさわしい3-Dグラフィックスおよび人工知能(AI)搭載の、本格スペースシミュレーションとなる予定です。

MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800
MSX 2 STORY5 ソーマの杯 3.5″2DD ¥7,800

▲戦略シーン

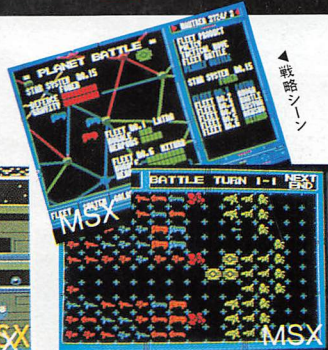
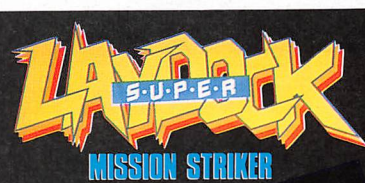
▲惑星戦シーン
▲艦隊戦シーン

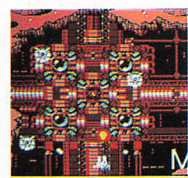
T&E SOFT MSX 技術の集大成——!!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。

これぞ、シューティングの真髄——!

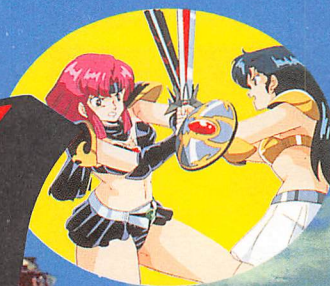
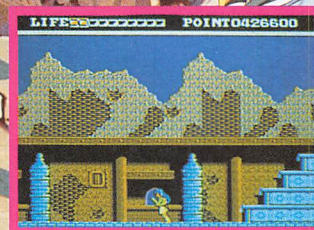
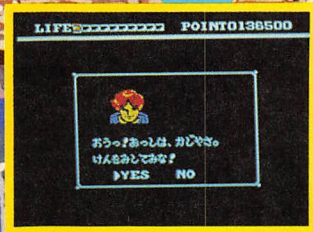
★圧巻! 全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(1人でもプレイは可能です。)
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ!
合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★PSG3音をフルに使ったBGMは16曲。軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能。
★スーパーレイドック全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。(ただし、お申し込みは1回限りです。)
★なお、X1、X68000スーパーレイドックは、さらにS・U・P・E・Rとなる予定です。

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800

▲"READY"

▲E-プラントを攻撃せよ!
▲敵基地内部を破壊せよ!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 MSX FAN11月号
'87総合カタログ 請求券 MSX FAN11月号

絶賛発売中!!
夢幻戦士
ヴァリス
TM
ファミリーコンピュータ™用ゲームカセット
ファミリーコンピュータ・ファミコン
未知の力"ヴァリス"に導かれた主人公「優子」が、
"夢幻戦士"となって「夢幻界」に挑戦！
「夢幻魔王ログレス」に囚われた
「幻想王女ヴァリア」を救い出すために！
夢幻魔王ログレス
LIFE POINT0136500
おうっ！あっしは、かじやさ。
けんをみしてみな！
▶YES NO
LIFE POINT0000800
LIFE POINT0136100
LIFE POINT0152000
LIFE POINT0252100
LIFE POINT0426600
麗子
主人公
優子
幻想王女ヴァリア
TOKUMA SOFT
©日本テレネット・徳間書店
■製作・発売元…㈱徳間書店■販売元…㈱徳間コミュニケーションズ PHONE 03(591)9161■GTS-VA 標準小売価格5,500円

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

BUBBLE BOBBLE™
バブルボブル

新製品 標準小売価格 ¥5,800
MSX2 MEGA ROM TMS-02

★ファミコンもディスクで登場!!近日発売

これは、買い!

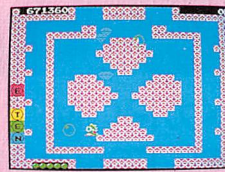
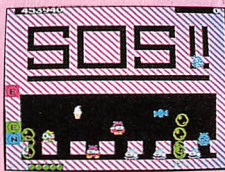
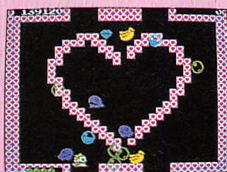
真のエンディングだって?

使いこなすぞ! フード&アイテム

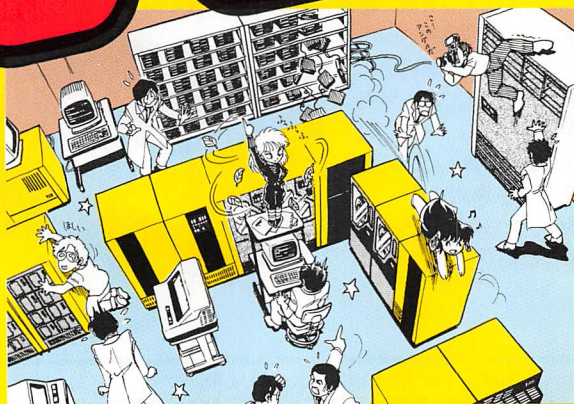
いくつ出てくるんだ? 敵キャラ

TAITO MSXソフトシリーズ 第2弾

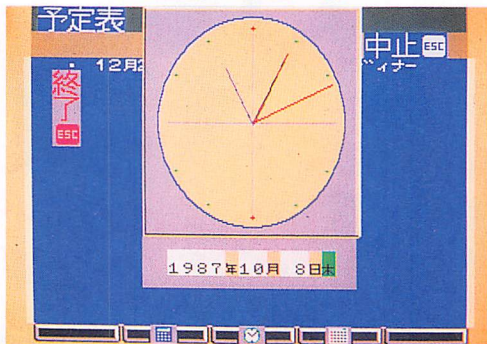
(アワててないで、アワたてなさい。)

魔法使いに連れ去られた彼女を助け出すために、大洞窟に入り込んだバブルンとボブルン。意地悪な敵をやっつけながら全面をクリアして、謎を解かなければならない。謎が謎を呼ぶ、あのバブルボブルが100面+αのおもしろさにパワーアップ。真のエンディングとは? スーパーバブルボブルとは? 君は真実を見ることができるか。

MSXはアスキーの商標です。 MEGA ROM メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

東京終末戦争
トウキョウ ハルマゲドン
近日発売!
邪教集団"Psycho temple"
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今"MIKADO"の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる!

美少女もいる!
ウイングマン スペシャル(エニックス)ほか
最新RPGもいっぱい!
ドラスレV(日本ファルコム)/ハイドライド3(T&Eソフト)/
ティル・ナ・ノーグ(システムソフト)/マイト・アンド・
マジック(スタークラフト) ほか
パソコンで遊ぶなら コレ!!
テクノポリス
11月号は10月17日発売です!!
ネットワーキング!
これから始めるパソコン通信
(最終回)
新作おすすめ
ゲーム大特集!
ほか
毎月18日発売
定価480円 徳間書店

FAN♪ FAN♪ BOX♪
ファン ファン ボックス

ソニーの新機種は、スピコンと連射ターボ内蔵なのだ!!

◐注目の新製品HB-F1XD。大きさは、幅416.5ミリ×高さ81.5ミリ×奥行き300ミリ、重さは3.7kgと意外にコンパクト

◐F1Ⅱ内蔵の「HIT BITノート」。例の隠しコマンドもある

今やMSX界の主流となったMSX2の新製品がSONYから新たに2機種、発表された。発売は10月21日だ。

ひとつは「HB-F1Ⅱ」、そして、もうひとつはドライブ内蔵型の「HB-F1XD」。

HB-F1ⅡはF1の後継機で、おなじみの「HIT BITノート」、ゲームに便利な「スピードコントローラ」に加えて、「連射ターボ」が新しく追加された。さらに「カーソルジョイスティック」(カーソルキーの真ん中にスティックが差しこめる)や、リセットボタンまで付いているのだ。そのうえ、かなキー、CAPキー、ポーズボタンのインジケータ(押されたことを示すランプ)もちゃんと付いているので、ぐんと使いやすくなった。これで値段はF1よりも安い2万9800円なのだ。

そして、ついに、という感じで発表されたのが、ドライブ内蔵のF1XD。F1Ⅱと同じく、スピコン、連射ターボ、ポーズ機能に各種インジケータが付いているうえに、ディスクドライブまで付いていて、値段は5万4800円。ドライブは写真のように、本体側面の上側に付いていて、実際に使ってみると、ディスクの出し入れなどがじつにスムーズで使い心地がなかなかいいのだ。

電源は、ACアダプタではなく、直接コンセントに差しこんで使うタイプ。もちろん、スロットは2つ、VRAMもF1、F1Ⅱと同じく、128Kだ。

F1Ⅱと違って、内蔵ソフトやカーソルジョイスティックはついてないけれど、あえてそうやって価格を抑えようと努力するソニーの努力を評価したい。

XDが1台あれば、ROMカートリッジ版のソフトもディスク版のソフトもすぐに使えるし、プログラミングやそのほかいろいろな趣味・実用に幅広く活躍してくれるだろう。

◐HB-F1から1年。もっと使いやすくした2代目、F1Ⅱ

XD『イース』キャンペーン

もうほとんどHB-F1XDを買うつもりになっているキミにグッドニュース。XDを買ったときについてくる愛用者カードをソニーに送ると、抽選で毎週400名(総計4000名)に、年末発売予定のゲームソフト『イース』(PC-8801SRで今人気の大型RPGをMSX2専用のディスク版に移植したもの。110ページでもちょっと紹介している)があたるのだ。ソフトにはずれた人も、オリジナル・イース・ステッカーがもらえるんだって。

◐MSX2版『イース』のタイトル画面

●ともやの結婚物語/「結婚とは上手に作られたねずみ捕り器に似ている。外にいる奴は懸命に中に入ろうとし、中にいる奴は必死に外に出ようとする。」ーポケットジョークよりー　ともやさん、その他の人達、あせんないほうがいいかもね……。(山梨県・斉藤裕一)⇒理屈じゃないね、こういう感情というやつは。でも、もし一緒になりたいと思う女ができても結婚なんかしないで、ただ一緒に暮らすだけだと思う。何事にも自由でいたいから。(ともや)

にゅうす

来月号のF・F・Bの予告を少しだけしちゃいます。ソニーの新製品に続いて、年末に発売予定のMSX2新製品を4機種ドーンと紹介します。どこのメーカーからどんな機種がでるかは、ヒ・ミ・ツ。これ以外に、意外なダークホースも現れるかも。12月号が出るギリギリまで新製品の情報をかき集めてお知らせしたいと思っています。期待して待っててね。(F・F・Bが新装になってはりきる取材班新製品担当者でした)

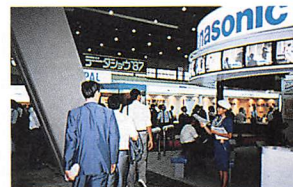
新製品 最新ゲームマシンPC-Engine

いろんな雑誌で紹介されているので、よく知っている人も多いかもしれない、NECのPC-Engine。高解像グラフィックに大きなキャラクタ、ちょっと気になるマシンだ。年内に発売が予定されているソフトは10本。パソコンやCDに接続可能など広がりもありそうだが基本的には玩具店で販売するとのこと。ファミコンとの勝負が見もの。

↑こんなにでかいキャラがゲームに出てきていいんでしょうか? 画面からはみ出しそうです

←オプションしだいで、5人プレイもできる。マシン価格は2万4800円。10月末発売予定

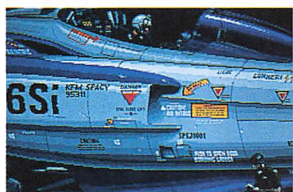
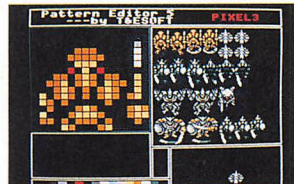
SHOW データショウに行ってきたよ〜ん

9月16日、晴海で開催されたデータショウ'87は、コンピュータ関係の最先端商品の展示会だ。MSXの新製品などの展示はなかったけれど、新鋭コンピュータや32ビットの高級パソコン、ラップトップ(膝置き型)パソコン、最新パーソナルワープロにまじって、直接画面を指でさわってコンピュータを操作できる不思議なディスプレイや、ワイヤレスのコンピュータ用ライトペン、立体画面の出てくるグラフィック装置などなど、コンピュータ技術の進化ぶりに感心。いずれはこの技術がMSXにも応用されていくのだろうと、明るい未来を夢見てきました。

↑きれいなコンパニオンのおねえさんに案内されて未来社会の夢へ

サービス 『ピクセル3』のうれしいサービス

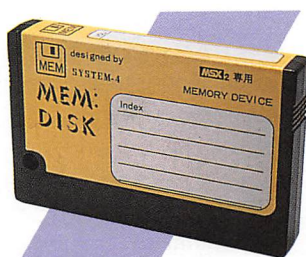
T&Eソフトが自社ソフトの開発に使っているグラフィックツールのピクセル・シリーズ。最新バージョンの『ピクセル3』が10月末に発売される。定価6800円。これは、あの『ディーヴァ』や12月に出る『ハイドライドⅢ』でも使われているのだ。

今までの『ピクセル2』のデータはもちろんそのまま使用可。新たに、パターンエディタでのアニメテスト機能(アニメCGの機能)とスクリーン7(512×212ドット16色)でのCG作成機能が加わっている。

そこで、『ピクセル2』のユーザーに朗報。『ピクセル2』と手数料2000円をT&Eソフトに送ると、『ピクセル3』と交換してもらえる(ただし、『3』は2DD版なので1DDドライブでは使用不可)。詳しくは、T&Eソフトまで。

↑『ピクセル3』で作った『スーパーレイドック』のイメージCG

↑アニメパターンを作成中。これを動かして見ることができる

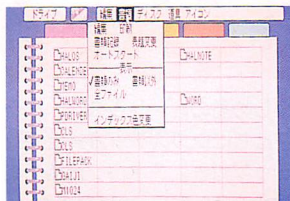
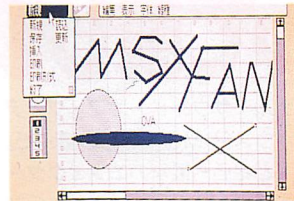
周辺 S-RAM

MSX2に32Kバイト以上のRAMディスク機能があるのを知っているかな? RAMディスク機能とは、RAMの一部分を使って、ちょうどディスクのように取り扱える機能のことだ。でも、電源を切るとプログラムは消えてしまうので、あまり活用している人は少ない。

そこで、バックアップ電池付きのS-RAMをカートリッジにしてRAMディスク機能を活用しようというのが、『MEM:DISK』(価格=8800円、問い合わせ先=システム・フォー☎07914-3-7625)。使い心地はディスクドライブなみ。ただし、容量は32Kなので長いプログラムだと1本しかセーブできないことがある。

↑このカートリッジにプログラムの保存ができる

サービス おまたせHAL NOTE 先着100名に特典付き

HALNOTEが、HALNOTEカートリッジ+日本語ワードプロセッサ+図形プロセッサのベーシックなセット(要ディスクドライブ)でいよいよ11月発売。ハル研究所は発売を記念してこのセット(定価2万9800円)の予約申しこみ先着100名に年末発売予定の『通信プロセッサ』(HALNOTE用オプションソフト)と3.5インチの生ディスク10枚をサービス。申しこみは現金書留で(商品は10月20日ころ発送予定)。

あて先と問い合わせ先は、〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS85ビル5F (株)ハル研究所・HAL NOTE限定販売係 ☎03-252-5561 ※なお、100名を越えた分は粗品とあわせて代金を返却してくれるそうだ。

↑メインメニュー画面。これからワープロソフトを使うところ

↑図形プロセッサで、ちょっと落書き。マウスは必需品だ

アンケートハガキより

●かわいい?/北田順子ちゃんは確かにかわいいけど、ボクとしては同じクラスのきよみちゃんがいいと思います。(千葉県・MSX☆FANのファン)⇒な、なにぃ? おまえは北田様に逆らうというのか。おろかな奴よ。しかし、1度だけチャンスをやろう。その『きよみちゃん』とかいう女の子の写真をともやまで送ってこいや。もし『きよみちゃん』がかわいかったら……。(どーしよう・ともや)

サイケ ちょっと哀しいけれど今回で最終回！

始まりがあれば、やっぱり終わりというものがあるわけで。終わる理由がどのようなものであるにしても、哀しいことに相違ないわけで……。前置きからちょっと暗くなってしまったけど、今月で「サイケデリック」担当のともやは別の編集部へ去ります。「サイケデリック」という名のコーナーも同時に消滅しますが、来月から新しい担当者がこれまで同様読者投稿コーナーを作っていきます。

サイケデリック（幻覚剤）の名のごとく、本当につかの間の夢だったけれど、ともやは最高に幸せだったぜ。

さて、そんな気分も文学の香りで洗い流してくれる素敵なショートショートを紹介しよう。

★『動かない友人』★

ボクは、いつも時間の流れに沿って前を向いていた。どんな時も振り返ったことはなかった。前に柱があっても、前に壁があっても、いつでも前を向いていた。そんなボクがある日、ふと後ろを向いた。するとそこには自分達だけ時間が止まったように動かない友人がいた。ボクは高ぶる動揺を抑えながら前を向いた。そして自分自身に喝を入れ、再び今度は叫びながらふりかえった。

「ダルマさんがころんだ!!」

（新潟県☆FC・ENGINEの作品）

よくある子どもの遊びをみごとにひとつの小説世界に仕立ててくれた。文学してるなあ。

ほんとうはページを拡大してもっとたくさんの人の作品を掲載していきたかったんだけど……これは新担当者に任せよう。

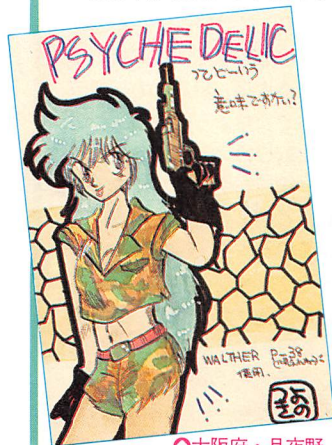
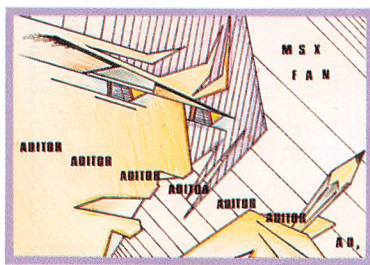
また、どこかで会えることを祈って、ともやは去ります。サイケデリック（新しい表現者）たちよ、グッドラック！

フリーイラストコーナー

最近、みんなの絵のうまさ、イメージ、センス、タッチ、アイデアにただ脱帽するばかり。

その中から目についたイラストを2点紹介しよう。

★月夜野たぬきの作品＝質問に答えよう。上の本文の最初と最後にある2つの意味の融合したものと考えてくれればいい。

★西村幸久の作品＝「ADITOR」ってどういう意味ですか。まさか「EDITOR」の間違いじゃないよね。

↑大阪府・月夜野たぬき。髪の長い娘っていいね

↑兵庫県・西村幸久。定規を使ったカクカクとした感じが斬新

ゲームイラストコーナー

みんなゲームにはそれぞれ強い思い入れ、愛着があるみたいで、ハガキを見るといろんな世界があって楽しいのだ。

★芸夢太の作品＝ポポロンのアーマーを黒で描いたのはキミ1人。なんとなく新鮮でカッコイイのだ。

★羽隆の作品＝「いなかっぺ大将」のような涙がいいなぁ。それはそうと、パンパースの着ているのはハッピなのかな？

↑東京都・芸夢太。最初見たとき、パンパースの成長した姿かと思った

↑神奈川県・羽隆。まったくオチャメなイラスト

※ここでちょっとMファン特製テレカ情報――Mファン特製テレカ制作実行委員長（ゲーム十字軍担当デスク兼任）はようやくその重い腰を上げ、今まさに、デザイン案を決定しつつある。もうすぐできる（はず）なのでちょっと待っててね。

MUSIC 音楽だって楽しまなくちゃ!!

ゲームミュージックファンにはとってもうれしい情報。ドラスレシリーズの最新作『ドラゴンスレイヤーIV』のBGMなどを収めた『オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーIV〈ドラスレファミリー〉』と、ウェーブ音源用LSI、SCCを搭載して話題の『グラディウス2』のBGMなどを収めた、『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2〈MSX版〉』の紹介だ。

どちらも最新のエフェクターを使ったステレオサウンドの音楽テープ。BGM以外にもゲーム効果音のすべてがそのまま納められている。ドラスレにはMSX版だけでなくファミコン版のBGMも収録されていて、MSX版では聴けないBGMも楽しめるのだ。ドラスレ、グラ2ともにロゴステッカーとピンナップ付き。アポロン音楽工業（☎03-353-0191）より発売中。

※上の2本はテープ版のみだけど、次の発売予定のラインナップはLP版、CD版、テープ版の3種類がある。
10/21　ドラゴン・クエスト・イン・コンサート（ライブ版）
11/21　サウンド・ファンタジー・ロマンシア（バンド・アレンジ版）

←これがパッケージ。敵を倒した音やジャンプの音など、音という音がギッシリ入ってるんだ

アンケートハガキより

●ん……／インドの山奥でんぼううったらっきょがころがりきんだひょうし二年の春だよ習を忘れてんかいっぴんＭＳＸ・ＦＡＮ（東京都・田谷真人）／（神奈川県・兼田健一）／（東京都・浜田勝哉）⇨なんだ、これは。まるで違うところに住んでいる奴らから、まるっきり同じ内容の文章が……。ちょっと見た目、レインボーマンのかえ歌のようなんだけど……はやってるのか、これは。何か知ってる人がいたら教えてほしい。（ともや）

まじめ パソコン講座・新規コースが今秋開講

4月号で紹介したNHK学園パソコン講座に、この秋新しくワープロコース、音楽コース、パソコン通信コースと3つの講座が開校される。

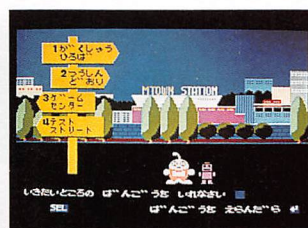
学習期間は6カ月。受講者にはROM&RAMカートリッジ1本とテキスト1冊、あと各コースの教具が1式付いてくる。

受講料はワープロコース=3万6000円、音楽コース=4万6000円、パソコン通信コース=4万2000円となっている。

ただし、教具(たとえば、ワープロコースでは『MSX-Write』)をすでに持っている人は受講料がかなり安くなるので、興味のある人はまず問い合わせ先に確認すること。

開講日は1・4・7・10月にあり、各月の15日が申しこみの締切りになっている。

問い合わせ先 レーベンプロ㈱
☎03-719-2811

主人公は前回の入門コースでもおなじみのパルくん

実際にMSX-NETに加入して通信を体験(通信コース)

かわいい動物たちといっしょに勉強しようよ

付属教具のMSX-Writeを使って入力の練習なのだ

BEST 10 J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報!

ゲームのほんとうのおもしろさは買ってからはじめてわかるものだし、人によっておもしろさって違うものだから、という考えで、MSX・FANでは売れ行きベスト10をやっていなかった。でも、ついに読者の要望に応えて、とりあえずこんな形で始めることにした。

東京・渋谷の大手パソコンショップJ&P渋谷店だけのランキングだけど、そのかわり、M団(MSX応援団の略。今、勝手にきめた)やMマガより早い(早いとこだけが取り柄)。

さて、来月はどんなゲームが上位に進出してくるかな。過酷な売り上げレースをお楽しみに。

順位	ゲーム名	コメント
1	グラディウス2	納得! 初登場1位。いつもヒットはコナミから
2	アシュギーネ	これも初登場の2位。画面の美しさと宣伝力の勝利かな
3	信長の野望《全・国・版》	前回の第1位。3位に落ちたのは品不足のせいもある
4	スーパーレイドック	強力なニューソフトと信長にはばまれて無念の4位
5	大戦略	ずっと好調。ちなみに前回は10位
6	メタルギア	そろそろ息切れ? グラディウス2のかげになって下降気味
7	スクランブルフォーメーション	初登場。ゲームセンターでの知名度がきいたか
8	雀聖	ありゃ。なぜか初登場
9	ダブルビジョン	前回16位。やっぱり健闘♡
10	三国志	シミュレーションゲームはこの2、3か月好調とのこと

※順位データは9月20日付け。コメントの文責は編集部

プレゼント キミにあげるっ!!

どんなときもF・F・Bプレゼント畑からプレゼントがなくなることはない。

●アスキーより
①『ダンジョンマスター』のソフト(16K以上)……10名様

●アポロン音楽工業より
②『オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレーヤーⅣ〈ドラスレファミリー〉』のカセット・テープ……3名様
③『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2〈MSX版〉』のカセット・テープ……3名様

●パック・イン・ビデオより
④『ラビリンス』のハンカチ……30名様

この音楽を聞いているだけで各ステージの光景が浮かんでくるのだ

プレゼントのほしい人は官製ハガキに右下の応募券を貼り、ほしいプレゼントの番号と名前、氏名・年齢・住所(〒も)・電話番号・F・F・Bへのコメントなどを書いて、
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
F・F・Bプレゼント係
まで。

締切りは10月31日必着。当選者は12月8日発売の1月号の欄外で発表します。

F・F・Bからのお知らせ

F・F・Bでは読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めます。

自分の描いたイラストやショートショート。ソフトハウスに聞きたいこと。日頃、疑問に思っていること。……など何でもOK。キミの鋭いゲームレビューなども大歓迎。

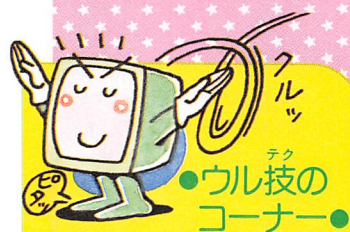
そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら広く受け入れます。気軽にいろんなものを投稿してください。

*F・F・Bは読者の手、足、目、口、耳、鼻、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります!

●痛そ〜/わたしの友人K君は「スペースハリアーのまね」とかいっては電柱にぶつかり、「あ〜っ」といって倒れ「ゲットレディ」とかいうとむくっと起き上がる。(秋田県・大塚信也)⇨血だらけになって起き上がるKの姿が目に思い浮かぶようだぜ。そういうときはKが「ゲットレディ」と言って起き上がるまえに「ゲームオーバー」と言ってやればいい。それにしても、痛そぉ〜な遊びだなぁ。(ともや)

F・F・B 11月号 ▶応募券◀

ゲームに関する何でも情報

GAME ✚ CRUSADERS ゲーム十字軍

やったね、とうとうカラーになっちゃった。写真のこまかいところまで見えてすごくいい。ところで今回は婦人警官なのだ。イヤなイメージのあるキミはちょっと問題？

●ウル技のコーナー●

ゲームのぞき穴

今回は新作から旧作まで、いろんな情報が集まったよ。さっそく試してみよう！

デジタルデビル物語 女神転生

壁の中は安全地帯。ルンルン気分で面クリア

F1、F2、F3の3つのキーを同時に押しながら、中島を動かすと壁を通り抜けることができる。

ジョイスティックを使った場合は前後左右に自由に動けるけど、カーソルキーの場合は左右にしか動けないので、注意しよう。

この技は、敵に追いつめられたときに、とっても役立つよ。

（愛知県／原あきら・13歳）

☆この技をやる場合はジョイスティックが必需品だ。でも、うまく活用すれば、とても便利だ。

↑中島は壁抜けの術を体得したので、敵の攻撃をぜんぜん受けずに、壁から壁へ渡り鳥だよ～ん

ドラゴンスレイヤーⅣ

隠れSHOP発見！INNがSHOPに！

SHOPに変わってしまう、INNを発見したよ。

MSX・FAN9月号のP28～29に載っているマップを見よう。いちばん下には右のほうと左のほうにINNが2つあるよね。どちらのINNでもこの技はできるんだ。

どちらかのINNの前に行こう。そこでジャンプするだけでINNがSHOPに変わってしまうんだ。一度違う面に行ってから、また戻ってくればINNにもどっているよ。

（愛媛県／山下正義・?歳）

☆このような情報を待っていたんだ。みんなも、見つけたらどしどし送ってくれよな。

↑オ～ラッキー。宿屋がお店になっちゃった。何が売ってるかなぁ

ドラゴンスレイヤーⅣ

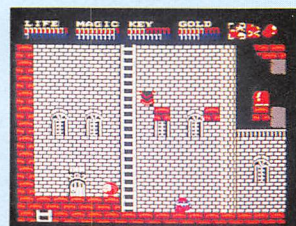
高い場所から落ちても平気な省エネ技なのだ

このゲームでは高い所から落ちるとダメージを受けるけど、この方法を使うとダメージをまったく受けないぞ。

落下して、地面にぶつかる寸前でESCキーを押してポーズをかける。そしてまたESCキーを押して、ポーズを解除すると、ダメージを受けずに着地できるのだ。

タイミングの勝負だから、何度も試してみてね。

（兵庫県／坂本拓也・11歳）

☆ちょっとせこい気もするけどライフが少ないときは便利かもしれないね。10月号のP48でやった、さかさつららにだいじょうぶな技となんとなく似ている。

↑わ～落ちちゃうよ～。でもこの技さえ使えばもうだいじょうぶ

モデル＝北田順子(FAN・GAL)　ヘア＆メイク＝大平明子　スタイリスト＝杉山衣里

大戦略

驚異！　ターン０で勝利する必殺技なのだ

ターン０で終わらせる方法があった。どれかをMap loadしてからGame loadを選択してNを選びます。すると両国ともしばらく考えてからいきなりレッド国が降参して終わる。

↑ターン０で勝ってしまうなんてぼくは天才なんだろかなんて

（東京都／石橋浩一・18歳）

☆この技は、カートリッジの裏面にあるメガROMマークの横にGとかZとか書いてあるバージョンではできません。

覇邪の封印

またまたあった。へんてこパスワードその3

パスワードの最初の3文字を「KGD」、4文字目以降をすべて「ナ」にして始める。

すると、どこだかよくわからない、変な場所に出現する。アイテムは地と冥の鍵以外すべてそろっていて、勇者達は4人ともいて、鍛冶屋と船がある。だけど、どの方向にも進めない。

（神奈川県／菅野洋太郎・9歳）

↑一瞬これはすごいなんて思ったりするけどどこにも動けない

ディーヴァ ～アスラの血流～

これで絶対、クーデターなんか起こらない

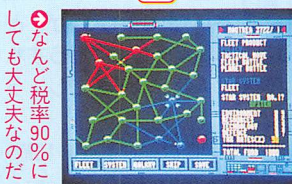
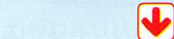
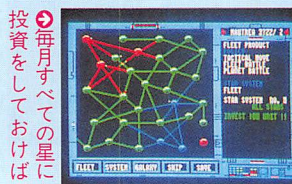
植民星系の税率を90%にしよう。そして、星系番号No. ０で毎月必ず１度投資しよう。

すると、クーデターが絶対起きなくなるのだ。しかも、税率が90%なので、資金がおもしろいように増えるのだ。

ただし、毎月の投資を忘れるとクーデターが起きるから、忘れないようにしなくちゃ。

（東京都／椎橋真希人・11歳）

→毎月すべての星に投資をしておけば

→なんど税率90%にしても大丈夫なのだ

☆これはすごい技だ。これさえあれば完全勝利も夢ではなくなった。

アルバトロス

これを覚えてライバルに差をつけてしまおう

風向きや風力によって、芝目の方向やきつさが決まることがわかりました。

芝目の方向は風向きと同じです。また、芝目のきつさは風力と対応しています。風力3のとき芝目は赤、風力1～2のとき芝目は緑、風力０のとき芝目は青となります。

（千葉県／トミー中島・17歳）

☆覚えておけばアプローチ（グリーン近くからよせること）のときにグリーンのどこを狙えばいいかがわかって便利だね。

→風が左上方向に強く吹いている時は…

→芝目は左上方向にきつい傾斜なのだ

ダブルビジョン

18歳未満オコトワリ？の、隠しコマンドだ

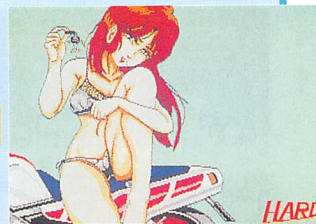
タイトル画面が出ているあいだに「えっち」と入力しよう。すると、パッパッパッと画面が点滅して、女の子が服を脱いでいくぞ。ただしこれだけだと3枚しか服を脱がない。「えっち」のあとに、よく似た4文字の言葉を入力すると、もっとすごいことが……。

（東京都／へんたい・15歳）

☆４文字は自分で考えるようにしてね。ヒントは、えっち、すけべ、××××。

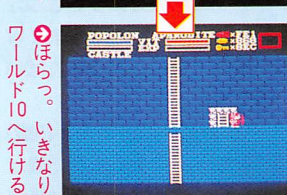
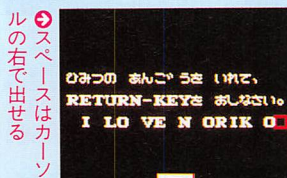
↑タイトル画面が出たら、「えっち」と入力するとこの画面になる

↑ウフフフッ。でも、「えっち××××」だともっとすごい

ガリウスの迷宮

すぐにガリウスを攻略できそうなパスワード

体力いっぱい、コインと矢筒とキイが999以上あって、いきなりスタート地点にワールド10への入り口が開いていることもあるパスワードを教えよう。

「I LOVE NORIKO（アイ ラブ ノリコ）」だ。

（千葉県／小出忠永・12歳）

→スペースはカーソルの右で出せる

→ほらっ。いきなりワールド10へ行ける

ドラゴンクエスト

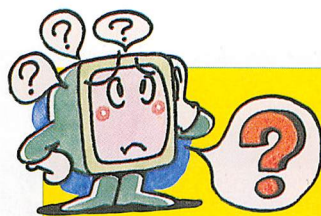
ドラゴンにだけ通用する、必殺コマンドだ

ドラゴンに対して、必ずかいしんの一撃をだせる隠しコマンドを発見したぞ。

ドラゴンと出会ったら、Y、U、J、I、とキーボードを押してから戦えばいいんだ。

（東京都／艦本地位論・33歳）

↑こうして必ずや、かいしんの一撃が出るようになってる

☆ドラゴンにしか通用しないのが残念だけど、レベルによっては一発で倒せるよ。

●Q&Aのコーナー●

通り抜けできます

みんなの悩みに答えるこのコーナー。解答を自分で見つけたいキミは読まないほうがいいけどガマンできる？

カリオストロの城

Q ぼくは今、ステージ6ローマ水道で、金の指輪が見つからなくって困っています。山羊は全部壊したし、あやしそうな所も全部調べてみたのですが、出てきません。いったいどこにあるのでしょう。

（神奈川県／波木井芳昭・13歳）

A このステージ6では今までのステージと違って、剣で壁や山羊なんかを壊しただけでは、金の指輪を手に入れることはできないのだ。じつは、金の指輪は不二子が持っている。不二子に触ると、お金30枚と交換で手に入ることがある。これは、はっきりいって運なので、とってもたいへん。

⇧あ〜っ不二子が来たぞ、早く体当たりをしてアイテムをもらおう

Q どうやっても伯爵を倒すことができないのです。もちろん斬鉄剣も持っているのですが、それでも倒すことができません。どうすれば、あのにっくき伯爵をやっつけられるのですか。教えてください。

（新潟県／笠原行宏・15歳）

A 伯爵を倒すにはピストルの弾をたくさん持っていないといけない。伯爵のいる場面にきたらいちばん下の段の歯車の左側に立つ。そこで伯爵に弾を撃つと、伯爵がこちらに向かって前進してくるので、どんどん弾を撃とう。すると、伯爵は歯車のところにある穴に落ちて死んでしまうのだ。

⇧バキューン、バキューン。伯爵、おまえはすでに死んでいる

めぞん一刻

Q 一の瀬のおばさんが管理人室に居座って、出ていってくれません。お酒を渡しても出ていきません。どうしたら出ていくのですか。

（長野県／若月清孝・14歳）

A おばさんを追い出すのはとってもカンタン。宴会を開けばいいのだ。お酒をあげるだけじゃだめなんだね。10月号でもやったけど、宴会はおばさんにお酒を3回見せれば、始まる。

⇧いつも部屋の前でじゃましてるのに今日は部屋の中にいるなんて

Q 三鷹が来たので管理人室を出ました。そのあとで管理人室にもう一度入ったら、まだ三鷹がいました。そこで、あらゆることをしましたが出ていってくれません。三鷹を帰らせる方法を教えてください。

（岩手県／多田晴二・？歳）

A 三鷹を追い出すには、彼の弱点をつけばいいのだ。彼のきらいな××が一刻館に1匹いるはずだから、それを見せれば自分からあわてて逃げていってしまうのだ。なさけないヤツだね。

⇧三鷹を響子さんから離さなければ、でもいったいどうすれば……

Q 四谷に渡さなければいけない「まねきねこ」が、どうしても買えません。どうすれば、手に入れられるのでしょうか。

（兵庫県／P五代・13歳）

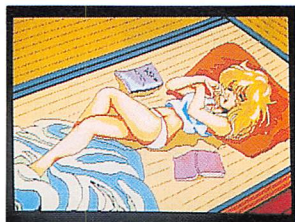
A 「まねきねこ」は5000円もするんだけど持ち金が5000円を超えることはめったにないのだ。ところが、あるときにこれを買うチャンスがある。それは、音無家の家庭教師をしてアルバイト代5000円をもらったときだ。このときだけなぜか3000円になっていることがある。

⇧スーパーの店員の女の子は誰かに似ている。話しかけてみよう

ダブルビジョン

Q プロ用のカメラでこつがわからなくて、うまく写真が撮れません。どうすればいいのですか。

（長野県／岡田幸人・13歳）

A おっと、またまた13歳だね。これはナイスな質問だ。うまく撮るためには、2つ方法がある。1つ目は、実際に写真を撮影するときの知識を身につけること。2つ目は、何度も撮影をくり返して、データを集め、それを応用することだ。

⇧超過激なグラフィックがいっぱい。ぼやけているのも趣（おもむき）がある

ザース

Q どうしてもスペースポートから月へ行けません。どんなことをすれば、月へ行けるのでしょうか。

（大阪府／田中一郎・13歳）

A 案外ここで悩む人が多いみたいだね。あまり深く考えずに、単純に「ペガサスイク」とかなんとか思いついた言葉を入れてみよう。それでは、発進／

⇧ザースは宇宙船ペガサスに乗りこんだ。それにしても古い……

ガリウスの迷宮

Q サーベルの出しかたを、教えてください。

（東京都／穂積弘蔵・15歳）

A 9月号のガリウス大特集の城内マップを見よう。サーベルはG−12にあることはわかるね。そこまで行ったら、その面の敵を全部やっつけるんだ。そうすれば、サーベルが出てくるよ。

お知らせ……10月号でドラスレⅣのシールドを教えてくれた、愛知県のS・Tくん。連絡をしたいので電話番号を知らせて。めぞん一刻の花について教えてくれた、富山県の劉備玄徳くんは本名を知らせて。連絡待ってるよ。

ヤングシャーロック

Q 墓地のジュリアの墓まで行けました。けど、その先に行けません。墓を調べたけど、変わったことはありませんでした。どうしたらいいのでしょうか。

（愛知県／猪上徹夫・14歳）

A ここまで来ればエンディングはもう目の前だね。ところで墓地に行くまえにシンディの話をちゃんと聞いたのかな。そこにヒントがあったはずだよ。でもカンタンなヒントを1つ。ジュリアの墓のところではアイテムを2つ使うのだ。

ここがジュリアの墓だ。エンディングもうすぐ目の前だよ

ウイングマン

Q 教室にあるピンクのノートは、屋上にいる人に渡してもいいのですか。どうしたら調べられるのでしょうか。また、その先どのように進めいいのですか？　教えてください。

（大阪府／兵藤正樹・13歳）

A ピンクのノートは屋上にいる桃子ちゃんに渡さなきゃだめなんだけど、それを確かめたい場合は、「みせる」のコマンドを、使えばいいのだ。次にその先の進めかたなんだけど、登場人物はみんなおせじに弱いので、ほめることだ。そして、画面のすみずみまで徹底的に調べること。

屋上にいる桃子ちゃん。ノートをなくして困っているんだ

ウイングマン2

Q シーン1のプールで、久美子ちゃんから時計しかもらえず、持ち物が指輪、楽譜、時計しかなくて困っています。その他のアイテムはどこにあるのですか。また、進み方も教えてください。

（栃木県／ほりっこ・12歳）

A プールでは、時計のほかにもう1つ、とても重要なアイテムがあるよ。はしからはしまで調べてみよう。シーン1には、全部で6個アイテムがあるけど、プールにあるアイテムがないと、その他のアイテムは手に入れられないのである。ここですることは、アイテムを集めることと、リロちゃんや桃子ちゃんに、親切にすることだ。

久美子ちゃんはプールで記事のネタを探してる。よく調べよう

Q 500円とバッチ、指輪が見つかりません。1度見つけたのですが、親に「目が悪くなった」と言われて途中でやめさせられたので、忘れてしまいました。今は、父といっしょに考えています。

（東京都／女の子・12歳）

A まず500円はプールにあるので、よ～く調べて見よう。つぎに、バッチは視聴覚室にいるリロちゃんが持っている。そして、指輪は音楽室にいる北村先生が持っているので、おだててみるといい結果が出るかも知れない。

のどがかわいたといっているリロちゃん。ここで何をしてるの

軽井沢誘拐案内

Q 第4章でどうしても神父さんから、おつげが聞けません。スコップ、ライターを取って、図鑑やマンガを調べました。そして脅迫電話や、マスターとヨーコが2人で歩いていたという噂も、聞いたのにおつげを言ってくれません。どうか解答を！

（東京都／丸山俊浩・12歳）

A キミは、みんなが同じ返事しかしてくれなくなったときに、神父さんに会いにいけという、ヨーコの話は聞いてないのかな。原因として考えられるのは、ある2人の人物のうそを見抜いて、しめあげてないことだ。とにかく全員にすべてのコマンドを試そう！

とっても人の良さそうなこの神父さんは神のおつげを受けた

アフターサービス

新しく始まったこのコーナーでは、今まで「ゲーム十字軍」で発表された技や解答の中で、ちょっと難しくてやりにくいため、読者のみんなから問い合わせが多かったものや、あとでカンタンな方法や別の方法がわかったものについて、フォローしていきます。

まず、9月号の『ハイドライドII』の、レベル2でライフが999になる技について。これはキャラクターを作るときにライフを0に設定し、さらにゲームが始まったときに、ライフが1になっていないとできないことが、わかりました。また、レベルが999以上になる場合もあるという情報もきています。そして、何回やってもできないカートリッジもあるらしいので、そのときはあきらめてください。つぎに、10月号の『めぞん一刻』の、宴会の開きかたについて。一の瀬さんに花を見せてから、お酒を見せるだけで、宴会が開けるという情報を、富山県の石田博一くんからもらいました。

最後に、一番問い合わせの多かった、9月号の『ドラゴンクエスト』の敵キャラ自己紹介について。じつは編集部でもとても困ってます。担当者が試したところ2回連続でできたため、掲載したのですが、あまりに問い合わせが多いためもう一度試したら、できなかったのです。もちろんこの技はうそではありません（その証拠に写真が取れてますし）。確実なやりかたがわからないのです。ごめんなさい。

いったい、どうしたら、再びこの画面を見られるのだろう

十字軍緊急報告

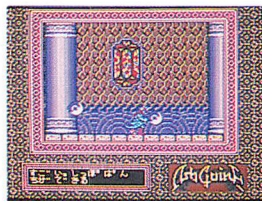
ボクはアシュギーネをこうして攻略しました その1

千葉県／高田信彦・16歳

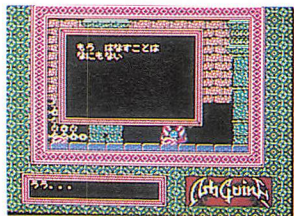
地下神殿 → 地下通路 → 地下通路 → 神殿通路 → 陽極山 → メゾンテ → オゾンテ → 砂漠 → オアスの村 → 砂漠 → タラの村 → まだまだつづく

突然のこのコーナーは高田くんのレポートをもとに、アシュギーネを攻略していくぞ。

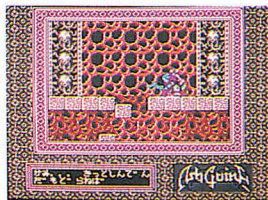
しっぽパンチ

スタートしたらその場にとどまってぴょんこぴょんことやってくる敵をやっつける。7～8匹やっつけるとしっぽパンチができるようになる。しっぽパンチのほうが普通のパンチより強力だ。

まずは、これだ！

語べに話を聞く

敵を倒しつつ、右へ右へと進む。途中で出会う語べ（かたり）とは、必ず2回ずつ話そう。話しておかないとあとで困ったことになる。

こう言われるまで、しつこく話を聞こう！

ここで折り返し

陽極山に着いたら、階段を登る。上にいる語べと話すと戻らなければいけないことがわかる。

え～ん。逆戻り

スタート地点へ

ここで、左へ戻ってもいいのだが、右へいってみる。制御球というアイテムを取るまでは、ここから右へ進むとスタート地点へ戻されてしまう、ということを利用するわけだ。スタート地点に戻ったら左に進む。陽極山の語べに話を聞いていないと壁に突き当たってしまう。

まず、こっちの方向に行って……

それからこっちに行くと、近道になるのです

地下神殿にて

ライルは地下神殿に着いた。少し左に進むと、語べがちょっと高い所にいる。こいつが制御球をくれるのだが、話しかけるのが難しい。語べの真下でジャンプして、ライルが語べと重なったら、カーソルキーの上を押す。タイミングが合いにくいので何度も試すこと。

こういうふうにジャンプしてから……

カーソルの上を押すと……。ほうらね

刀が手に入った

制御球を手に入れたらまた右へ右へと進む。再び陽極山の語べに会いにいくのだ。制御球を持っていれば、刀をくれる。これは、かなり強力な武器で、たいていの敵は倒せる。ただし、使用回数が限られていて、300回しか使えない。つまり、刀を300本もらったようなもので、これを投げて敵を倒すというような感じだ。

とっても強いぞ

薬草を探し求め

陽極山よりさらに右へ。制御球を持っていれば先へ行ける。ところで、そろそろLP（生命力）が少なくなっているはずだ。陽極山から右へ6つ行ったタラの村の語べから、LPが100回復する薬草がもらえるので、そこへ行こう。薬草は何度でももらえるので、使ったらまたもらいにくるといい。LPが危なくなったらここに戻ろう。

さて、死んでしまう危険がなくなったら、経験値などを増やそう。最終的に、PP（攻撃力）は1000、EP（経験値）は2000ないと最後の敵は倒せない。そして、必要なアイテムもPPやEPがある数以上にならないと手に入れられないんだ。つまり、このゲームは、敵をたくさんたくさんやっつけて経験値などを集めまくらないと、先の面へ進めないゲームなのだ。

バシバシやっつけて、どんどん先へ行こう

これはありがたい。薬草だ！

PPとEPを増やしつつ
次号を待て！

キミの投書を待ってるぞ

カラーになって、いろいろなことをやり始めた十字軍でした。

すごいことを発見して自慢したくてたまらないキミは、「ゲームのぞき穴」まで。どうしても先に進めなくて困っているキミは「通り抜けできます」まで、投書を送ってほしい。宛先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。すごい情報をくれたキミには希望のゲームを。普通の情報のキミには特製テレカをあげる。

ところで、上のアシュギーネみたいに、1つのゲームについてめいっぱいレポートを書いて送ってくれると、とても採用したくなるよ。

ゲームをあげる！……高田くんもとってもすごいので好きなゲームをあげよう。

FAN NEWS

世界一のレーサーを目指すのだ！

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	5,800円

F-1 SPIRIT エフ・ワン スピリット
THE WAY TO FORMULA-1

コースに合ったマシンを作り、モータースポーツの頂点、F－1の世界チャンピオンを狙おう

6種類のコースでラリーを

F－1レースは世界中から選び抜かれたレーサーが競うモータースポーツの頂点だ。

このゲームでF－1レースに進出するには、最初からできるSTOCK(ストック)、RALLY(ラリー)、F3コースの3つで12ポイント以上を獲得して、そのうえENDURANCE(エンデュランス)、F3000コースで25ポイント以上取っていなければいけないのだ。だから上手にならないうちは、ずっと同じコースを走っているしかないということになる。

画面の右上にコースのマップがあり『あと何周するうちに何台追い越せば勝ちか』ということが表示されるので、それを見ながらみごとなハンドルさばきでゴールまで突っ走ろう！ はたしてキミは、王者になれるかな。

➲これは何画面かをつないでみたマップ。実際に走ってみると、急カーブやスピードの速さでついホンキで興奮してしまう！

STOCK(ストック)コース

⇧これは初心者向けのコース。まずはこのコースでマシンの操作に慣れよう

F3000コース

⇧見ためはF3コースとたいして変わらないが、3周しかできないのだ

RALLY(ラリー)コース

⇧最も走りにくい難しいコース。無事故で1周するだけでもかなりツライ！

ENDURANCE(エンデュランス)コース

⇧ほかのコースに比べて簡単。ほとんどトップになれるんじゃないかな

F3コース

⇧最初からできる3つのコースのなかでは、いちばんスピードが速いのだ

F1コース

⇧最高速度381キロ のハイスピードコース。ここで16戦を戦い抜くのだ！

自分でマシンを作るのだ！

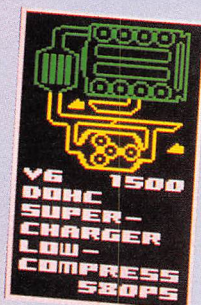
レースに勝つためには、コースと自分に合ったマシンを作ることが重要なポイントになる。エンジン、ボディ、ブレーキ、サスペンション、ギアのそれぞれから、ひとつずつ選んで慎重に1台のマシンを作りあげよう。

マシンによって、走りや運転の難易度が全然ちがうんだ。

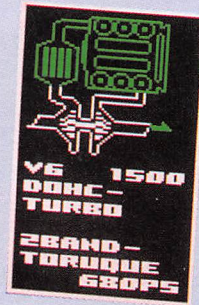
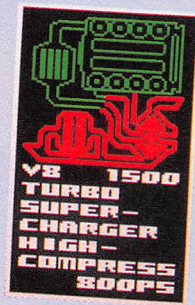
故障したらやっぱりピット・イン

燃料切れやマシンの故障はここで解決しよう。でも入ると時間のロスなので、なるべくならお世話にならないようにしたいな。

↑手早くサクサク修理してほしいな

エンジン6種

↑スピードはあまり出ないが、そのかわり燃費はとてもいいのだ

↑これもたいしてスピードは出ないが、燃料補給の必要がない

↑スピードも燃費も、すべてにいたって中ぐらいの性能のエンジン

↑これは左のエンジンとほぼ同じ性能だが、やや燃費が悪い

↑スピードはピカいちだけど、絶対に燃料補給が必要になる

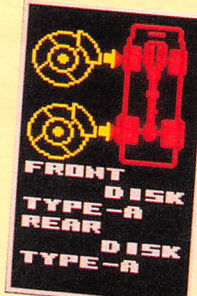
↑燃費も良くスピードも出る理想的なエンジン。これはおススメ！

ボディ3種

↑重量があるので加速が悪いが、クラッシュによるダメージに強い

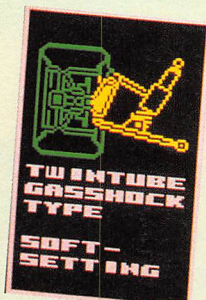
↑左のボディより重量が軽く強度は弱いが、加速はまあまあいい

↑いちばん軽いボディ。スピードは出るが、とてもダメージに弱い

ブレーキ3種

↑効きは悪いが、ずっと押していても効力が弱まることはない

↑効きめはやや強いが、押しっぱなしでは効力が続かないのが難点

↑効きめはバツグンだけど何度もかけ直さないと効力が持続しない

サスペンション3種

↑ゆっくりと曲がるので操作ミスは防げるが、急カーブには不向き

↑左のサスペンションを装備したときよりハンドルの切れがいい

↑最もハンドルの切れはいいが、慣れないと操作ミスをしやすい

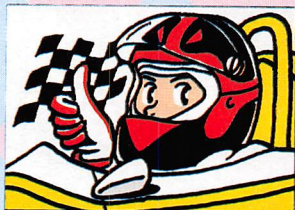
ギア3種

↑自動的にギアが変わって便利だけど、ほかの2つより加速が悪い

↑出だしはいいが、スピードが上がるにつれて加速が悪くなる

↑こっちは出だしが悪いけど、スピードが上がるほど加速が良い

走りの基本テクニック

レースに勝つためには、決められた時間内に決められた台数分の競争相手を追い越さなければいけない。でも、ただスピードを出して走ってるだけじゃ必ず限界がやってくる。やっぱりいろんなテクニックがなくちゃね。そこでこれからいくつかの基本テクを紹介しよう。簡単なものだけど、これを知っているだけでもずいぶん走りやすくなるので、ぜひレースに役立ててほしい。

スタートで差をつける

スタート時は混雑してマシンが故障してしまうことが多い。写真の青い車のようにコースの左右どちらかのはじに逃げて、一気に加速して抜いてしまうのがベストだ。なにごとも出だしがカンジン！

エンジンブレーキを使う

エンジンブレーキとは、いま使っているギアから急にそれより下のギアにシフトダウンすることだ。ピット・インに入るときなどはブレーキといっしょに使うと、すんなり止まることができる。

S字カーブの曲がりかた

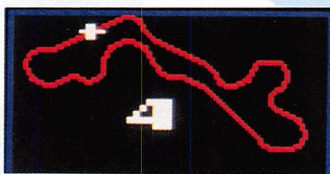
S字カーブはコース内の最大の難所で、かなり減速しないと事故を起こしやすいが、そのためのタイムロスも気になる。ここはカーブの内側から内側へと、あまりハンドルを切らないで曲がってみよう。そうすれば全然減速しないですんなりクリアできるはずだ。コースを頭に叩きこんで何度も練習すれば、ラクにカーブできるようになるよ。

カーブの内側に障害物がないS字カーブでは、一気に突っこんで走ろうう。ここは競争相手のマシンも入ってこないので、なんとなく安全地帯なのだ。

岩壁を利用しよう

ラリーコースを走るときは、周りの岩壁にぶつかったりして危険だ。でも写真のように岩壁に乗りあげるようにして走れば、マシンは壊れないのだ。

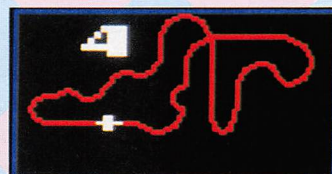
F1コース ちょっと 紹介

F－1コースは全部で16あり、ここでは特に難しいコースや特徴のあるコースを紹介してみた。数字はそのコースを何周するのかということを示している。

ROUND4

↑まんなかの大きなカーブがポイント。スピードを少し落として突っこもう！

ROUND11

↑これはかなりスピードが出せるコース。飛ばしがいがあってとても楽しい

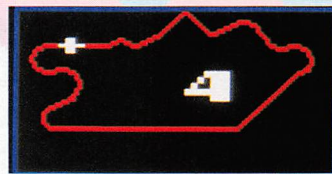
ROUND15

↑全コースのなかで唯一立体交差がある。きついカーブが多くて難度が高い

ROUND7

↑きついカーブもあるが、コース外の障害物が少ないのでスピードが出せる

ROUND14

↑直線で勝負が決まるコース。そこでほかのマシンをたくさん抜いておこう

ROUND16

↑何度か走ってコースを暗記すればかなりスピードが出せるコースだ！

ミシシッピー殺人事件

ジャレコ
☎03-420-2271
10月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定

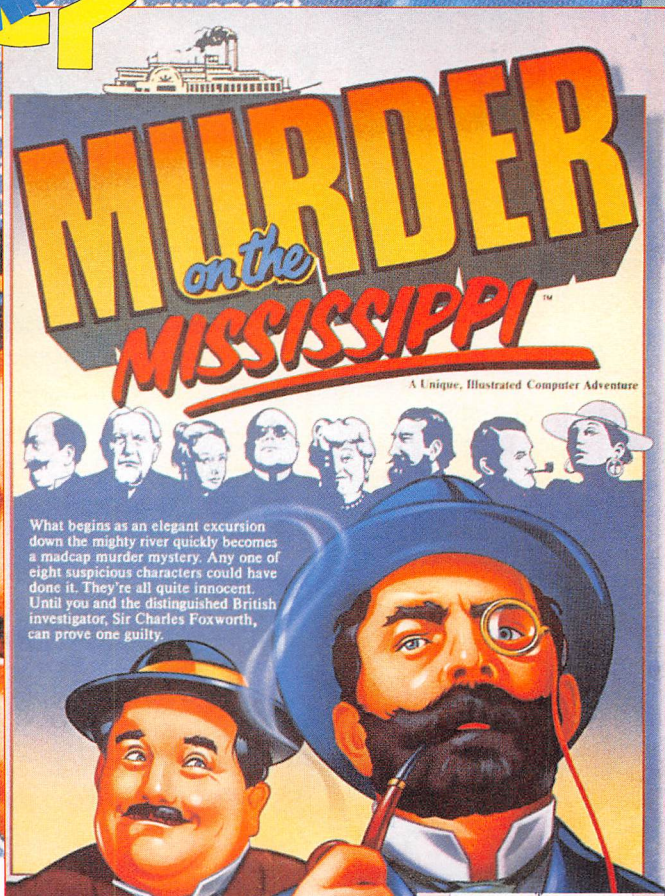
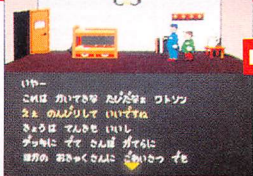
豪華客船上で、キミは名探偵になるのだ

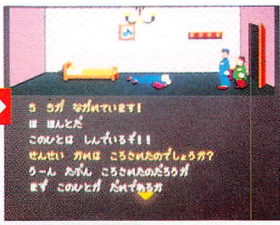
一風変わったアドベンチャー

ミシシッピー川を航行している船尾外輪船「デルタプリンセス号」で起きた殺人事件。偶然乗り合わせていた、名探偵チャールズ・フォックスワース卿とその助手のワトソンが捜査にのりだす。というのがこのゲームの設定。キミは、チャールズを操作して事件を捜査するのだ。

題名から想像できるように、これは典型的なアドベンチャーゲーム。船の中を歩きまわって証拠物件を見つけて調べたり、登場人物と会話をして情報を集めたりして、犯人を捕まえることが目的だ。

ただし、一般的なアドベンチャーゲームとちょっと違うところがある。それは"いどう"というコマンドがないことだ。移動するときは、アクションゲームのようにカーソルキーで直接歩かせるのだ。このせいで遠い場所に行くときに時間がかかってしまう。

主人公のチャールズと助手のワトソン。いつもいっしょに歩くよ

タイトル画面。ファミコン版とは違うね

なんてのんびりと言っている場合じゃないんだけど……

4号室か。なにやらあやしいふんいきだ。ちょっとのぞいてみよう。トントン

事件発生！　これはたいへん。名探偵は捜査にのりだした！

被害者ブラウン

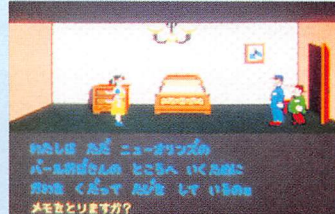
7人の容疑者のプロフィール

船内には、チャールズとワトソン以外に、5人の乗客、2人の乗員がいる。この7人全員が容疑者なのだ。

一見したところ関係なさそうなこの7人だけど、調べていくにつれて、複雑な人間関係が浮かびあがってくるのだ。

ネルソン 船舵室

この船の船長。被害者のブラウンと、この船を共同経営していた

ディジー 8号室

ニューオリンズへ向かう若い女。なにやら、変なうわさをたてられている

カーター 9号室

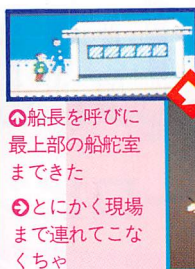
重要な事件について調査中だという判事さん。人によって評判はまちまち

足を棒にして歩きまわるのだ

画面の上半分に船内や登場人物のグラフィックが、下半分にコマンドが表示される。通路を歩いているときと、部屋に入ったときでは、選べるコマンドが違う。いろんな場所で、たくさんのコマンドを使って捜査していくのだ。

捜査は死体を発見するところから始まる(あたりまえ)。まずはネルソン船長に殺人が起きたことを知らせなければいけない。そこで船長を現場に連れてくる。すると、被害者の名前がわかるので、このあと誰に会っても、被害者のことについてのコメントを聞くことができる。このように、人を連れて歩きまわることはかなり重要だ。

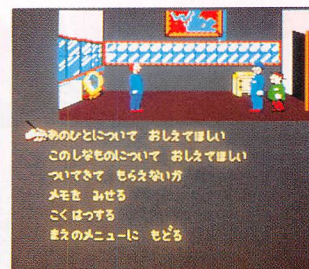
このようなわなが何か所かあるけど、コンティニューがあるから平気

容疑者を連れて歩く

船長を呼びに最上部の船舵室まできた

とにかく現場まで連れてこなくちゃ

というわけでジェンカのように並んで歩く

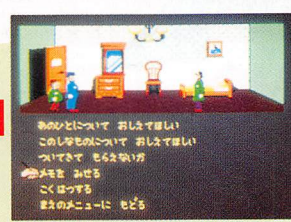
これで被害者が誰であるかがわかった

うわさ話を聞く

もっともよく使うコマンドがこれ。選ぶと右の写真のように

全員に会っていると、こんなふうになる。さて、誰についての話を聞こうかな

出会ったひとについてだけ聞くことができる。これはまだ被害者とネルソンについてしかきけない状態

メモを取り、メモを見せる

なかなか重要な情報のような気がするぞ。メモしておこう

さっき取ったメモを、見せてみよう。何か反応があるかも

1人について3つメモできる。これはまだ1つしかメモしてない

証拠物件を調べる

ここは何かあるかも。調べてみよう

見つけたぞ。部屋に戻って調べよう

自室である1号室に戻ってきた。さっそく証拠物件を、くわしく調べよう

棚と台がアップになった画面で証拠物件を調べてみると、やはり重要な物だ

ウイリアム 15号室

ボランティア活動をしている男。しつこく、寄付をするように言う

テーラー 20号室

上流階級っぽい女。何度も訪ねるとプライベートの侵害だと言って怒る

ヘレン 23号室

実業家の未亡人。とってもおしゃべりで、よけいなこともしゃべってくれる

ヘンリー 27号室

最下層の機械室のとなりにいる船員。いつも不機嫌だけど、話はしてくれる

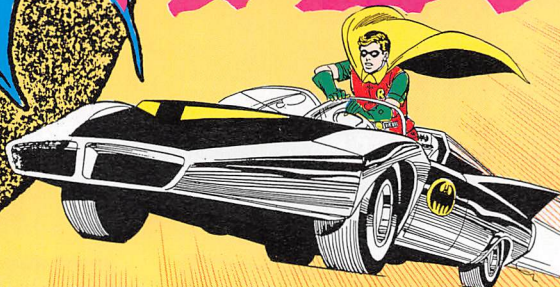
FAN-NEWS

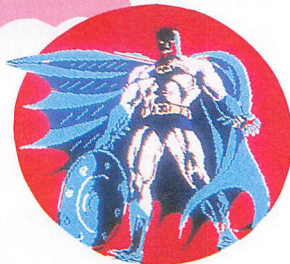
BATMAN

～ロビン救出作戦～

アタマをウ～ンとひねらなきゃ解けないゾ。だから熱中しちゃうんだ！

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491
発売中

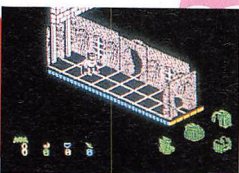
媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	64K
価格	5,800円

バットクラフトを集めろ！

150もある地下の各部屋を行き来しながら、バラバラになったバットクラフト（バットマン・オリジナルの車）のパーツを集めようというもの。このゲームは原作がイギリスのオーシャン・ソフトウェア。『ナイトロアー』や『エイリアン8』を開発したのはこの会社とは違うのだけど、同じタイプのゲームなんだ。部屋を上から見たような擬似3D画面を、主人公のバットマンがいろいろなアイテムを使って、隠されたパーツを拾って歩くんだ。でも、それが背の届かない高いところにあったりして、すぐに取ることができない。そういうときはアイテムを使うことはもちろんだけど、部屋にあるいろんな踏み台を利用して高いところに登ったりするという工夫をしなくてはならないんだ。

↑考えこんでるとポーズが変わって怒りだすんだ

↑ゲームを始めるまえにキーの選択、サウンドの有無などを設定

↑このバットマン・クラフトのパーツを集めなくちゃならないんだ

アイテムを見つけろ！

スタート！

←取るべきアイテムは右下に表示される

なんとバットマンの命は8つで始まるけど、やっぱりなくてはならないのがアイテムだ。宿敵ジョーカーに捕らえられたロビンを救いに行くにはバットクラフトが必要なんだけど、それを見つけるにはアイテムのお世話にならなくては無理というもの。アイテムはバッグ、ブーツ、ジェット、ベルト。この他にバットマンの人形の姿をしたパワーアップ・アイテムといろいろある。

ベルト

↑滞空時間が伸びるのでジャンプがラク

バッグ

↑他のアイテムを取るまえに必要だ

ブーツ

↑ジャンプすることができるようになる

ジェット

↑ジャンプする力がよりアップする

コンティニューアイテム

↑取ったところから再スタートできるよ

パワーアップアイテム

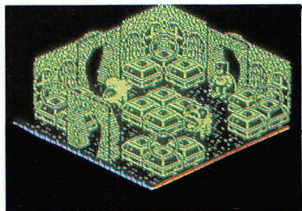
↑そっくりのニセモノもあるらしい

意地悪!!

敵キャラと障害物たち

ゲームのパズル性を強く感じるのは敵キャラと障害物の存在だ。各部屋には敵や障害物などがそれぞれ仕掛けられていて、部屋に入ったはいいものの、次の部屋に行くのは意外とたいへんなのだ。部屋の中には敵がうろうろしている。一定の法則にしたがって動いている敵はタイミングをみてささっと避ければいいんだけど、ダスト・マウスみたいに自由に動きまわっている敵は危険きわまりない。

障害物のほうは、固定されて動かないものと縦横無尽に動いているものとがある。どちらも触ってはダメ。

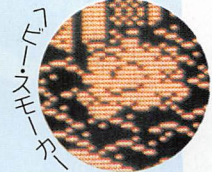
高いところに上がるときの踏み台もあるけれど、最初のうちは、これと危険な障害物とを見わける方法はない。じゃあ、どうすればいいのかというと、それはまず経験するしかない。経験すれば、あとは形で見わけられる。

2匹のランニング・ドッグが右まわりに動いてる。障害物もいっぱい

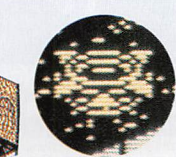
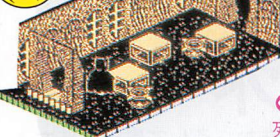
敵キャラ

ペアで一定方向にだけ往復運動をする

ひとっところを行き来する

ランダムに動きまわる番犬的存在

一方向しか動かない番犬。後ろは安全

毒のある謎のけむり。ランダムに動く

障害物たち

謎の障害物。乗ると消えるものもある

これに触れると死んでしまうよ

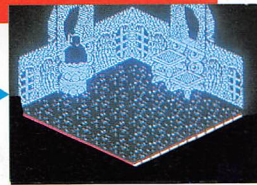
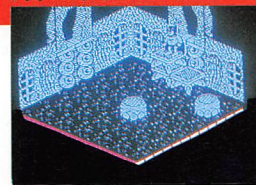
どう解く？このナゾ！

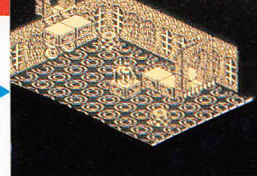
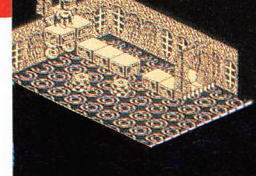
このゲームのようにパズル的なおもしろさをポイントにしているゲームは、なんといっても、ワナがすぐに見破れてしまうとおもしろくないこと。『バットマン』はその点はよくできていて、思わず拍手をしたくなってしまうところ(ハマってしまって、ずいぶん悩んだところもあったのだ！)が数々ある。

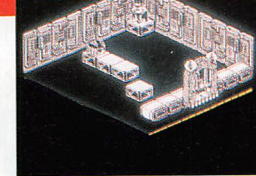
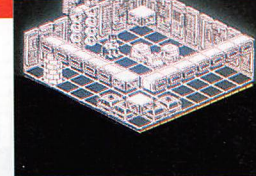
たとえば、踏み台を3段に重ねなくてはならないのに、バットマンはそんなに高くジャンプできない。これは踏み台を『フラッピー』のように半押しするワザを思いつかないとできないのだ。この他にも乗ると1回で壊れてしまう踏み台などなど、研究しなくてはならないところがいっぱいなんだ。

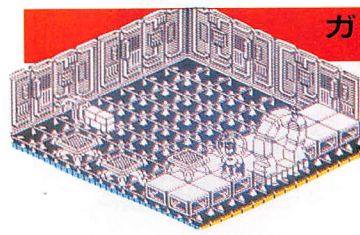
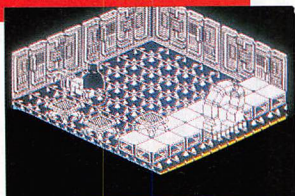
さて、実際には上で紹介した敵や障害物の他にも、いろいろなワナが待ち受けているんだ。敵のいる方向に動いているベルトコンベアや落とし穴だってある！

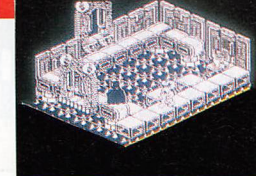
こうやって積み重ねれば高いところへだってかんたんに行けるんだ

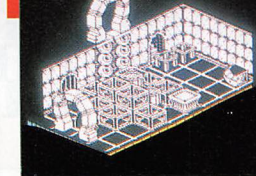
踏み台だよ

次の部屋へ行くには踏み台を一つずつ運んでけばいいわけだ

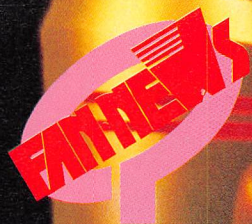
消える踏み台もある！

宙に浮いてる台が一回乗っただけで消えてしまう

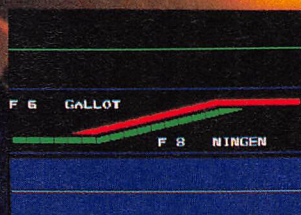
ベルトを取るには？

左の写真のいちばん手前の台に乗ると右の写真のベルトのある部屋に出る

ガラス玉を使え！

左のほうにジェットが見えるけど床はトゲトゲで危険だし……

ジャンプ力が1マス分しかなくてもガラス玉に乗っていればOK

ベルトコンベアに注意！

ベルトコンベアに運ばれて敵とハチ合わせ

バットマン・クラフト取った

透明に見える台は1回乗ると壊れてしまう。ここは難関

パーツを取ると色が変わる。やっと1つ目！

ボーステック
☎03-407-4191
10月9日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円

←試合開始直前。ポールの配置にシナプスが走る

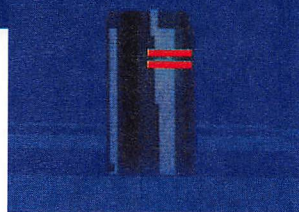
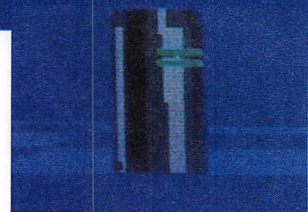
無機質な空間ではじまる不思議なトーナメント

テクニックのみに終始するアクションゲームのように見えるけれど、そうは問屋が卸（おろ）してくれない。自機の操作だけでなく、戦略を練らないと勝てないのだ。また、RPGのようにキャラクタが成長してゆく要素もあり、なかなかムズイ。

ゲームの内容は、コンピュータが用意する22の敵キャラとプレイヤーの合計23人で競うトーナメント。右ページ下の表を見ればわかるとおり、プレイヤーが必ず勝つとすると、まずFランクの8人に勝ち、E→D→C→Bランクと勝ち進む。そして最後に待ちうける強敵"チャクラ"に勝つと、Ruler of giger・loop（ルーラー オブ ガイガー ループ）という称号がもらえる。これが最終目的だ。

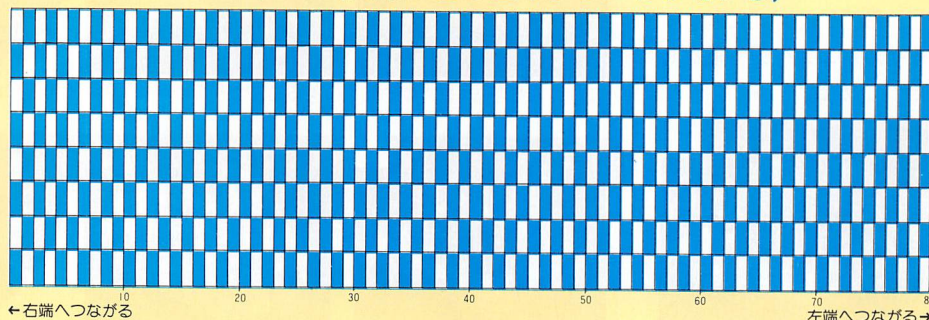
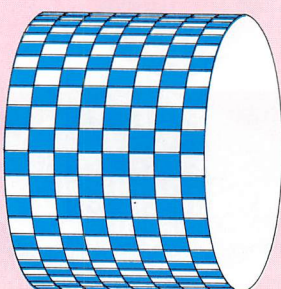
かんじんの試合はというと、giger・loop（下の2つの図を参照）と呼ばれる抽象的な3次元フィールドで、プレイヤーはF.V.S（Fighting Vehicle System（ファイティング ビークル システム）：戦闘用車とでも訳しておこう）を操縦して相手の立てた16本のポールを体当たりして取る。プレイヤーが取っているあいだに相手もプレイヤーの立てた16本のポールを取っており、どちらが早く取り終わるかを競うのだ。

おもしろく、かつ興味深いことは、ゲームに登場する22の相手は人工知能を備えているということ。何回も対戦を繰り返すトーナメント戦の中で、コンピュータの操作する相手は戦術を覚えてどんどん強くなってゆくというのだ。

戦術というのはポールの配置の仕方や取り方のこと。1度仕掛けた戦術は何回も通用しないようになっているのだ。

↑プレイヤーが立てる赤いポール。自分が触ると自殺点になる！

↑敵が立てる緑色のポール。勢いよく当たらないと取れないのだ！

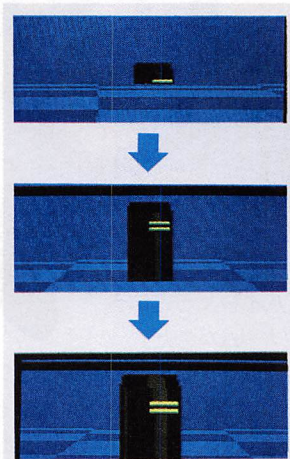
↑F.V.Sの後ろ姿。自機から見えるということは相手のテールだ！

プレイヤーは試合に勝つためにコンピュータ以上の学習を強いられる。開始画面のプレイヤー側の表示にNINGENとあるのが妙に暗示的かつ挑戦的だ。

■ガイガーループの平面図（実際は右の図のようになっている）

■ガイガーループ

コツをマスターしてガイガーループを自在に走る

プレイヤーの操縦するF.V.Sから見渡せるのは、前方100度くらい。この狭い視界をたよりに広い円筒状のガイガーループの上を走りまわるわけだ。

F.V.Sの走りには慣性の法則(車は急に止まれないってヤツ)がはたらいていて、なかなかリアル。リアルなのはいいけれど、ポールを取るためにブチ当たるときはいちいち加速しなければならないし、走行速度が速くなればなるほど右左折がむずかしくなる。油断しているとあらぬ方向へ流されてしまったりする。プレイヤーがまごまごしているあいだも、相手はどんどんポールを取っているのだ。タイムロスはそのまま負けにつながっている。

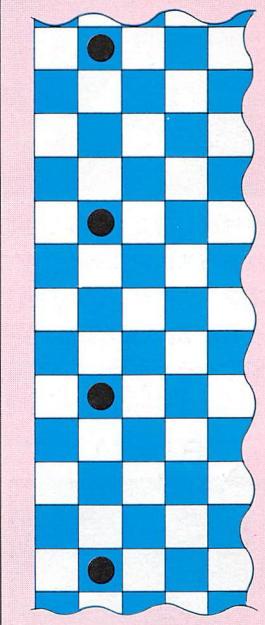
というわけで、F.V.Sの動き方をよく理解しておかないと勝負は始まらない。ただし、トーナメントを勝ち進むためにはF.V.Sの操作がうまいだけではダメ。さらに、鬼のようなコンセントレーション(集中力)も必要だ。

⬆迫力の３Ｄ表示。ポールは地平線(?)からニョキニョキと伸びるように見えるのだ!

人工知能に勝つ秘訣(ひけつ)は考えぬいた戦術にあり

勝ちたかったら戦術をじっくりと考えよう。もっとも重要なポイントは、どのようにポールを配置したら相手が取りづらいか、ということ。もしくはポールを取るのに時間がかかる配置。あるいは相手の発見しにくい場所に配置することだ。

右の図はごく基本的な配置だけれども、このように一直線に置くとひとつのポールを取ったあといちいち十分な加速をしてからつぎのポールにブチ当たらなければならない。全部取るにはかなりの時間がかかるハズ。また、横一列に並べるのも効果は大きい。

また、相手が配置し終わるのを待ち、相手のポールのカゲにうまく自分のポールを置くという方法もある。

しかし、１回使った配置パターンは2度と使えない。22のキャラたちは負けることによって学習していく。使い古しの配置パターンなどすぐ見破られてしまうのだ。

自分の置いたポールの位置を記憶しておくのも当然。ポールを配置しながら相手のポールの位置を覚え、どのように走れば最短距離かを一瞬にして判断できないようじゃコンピュータには勝てない。

■かんたんな配置例

勝ち抜きトーナメント表

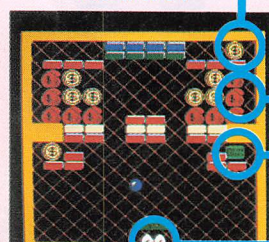
ダイレス～ガイガーループ～はA～Fのランクで区切られた勝ち抜きトーナメントだ。プレイヤーがランクFの勝者となるとランクEのトーナメントに入れるが、ランクEのもっとも弱い敵に負けると、またFランクにもどされるのだ。

ジャレコ
☎03-420-2271
10月下旬発売予定

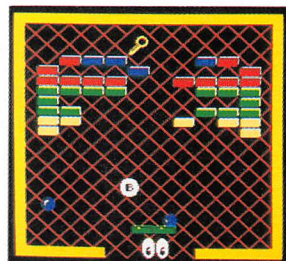
媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	64K
価格	4,900円

課税なしの富と財産を手に入れる方法は2つある。1つは宝クジやギャンブルで当てまくる方法。この方法は現実的ではあるが実現しにくい。もう1つは銀行などから盗むという方法。こちらは犯罪になってしまうから実社会では現実的でない。しかし、ゲームの中でなら非合法なことをしてもいいわけで、ブレイクインは銀行の壁を破壊してふつうの生活にグッバイしようというゲームなのだ。

銀行には3つの部屋と1つの金庫があり(下にあるBANKのマップ参照)、盗むべきものは金庫に入っている。すべて盗み終わったらつぎの銀行へ進む。

ボーナスボール、カギ、警報ベルなどいろいろなものがでてくるブロックくずしだ。

お金その1。これにブレイクボール(いわゆるボール)が当たるとマネーが100増える

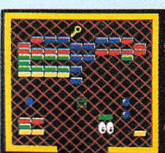
お金その2。こちらは200増える。これとお金その1をすべて取ったらつぎの銀行へ

クレジットカード。これに当たると、それまでに壊したレンガのポイントがお金になる

←白いBマークはボーナスボール。これを取ると取ったときの色に応じた特典がある。左下のバーの変化もその一種

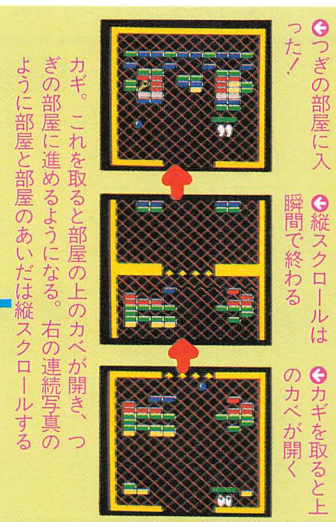
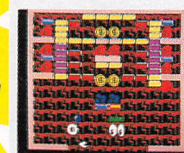
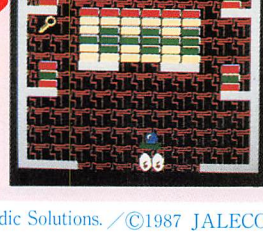
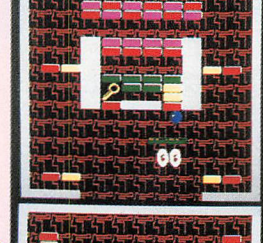
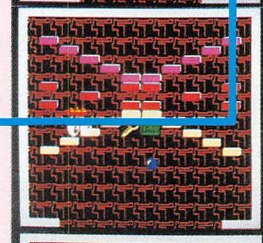
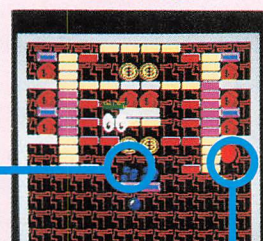
プレイヤー。いろいろなバー+ボールを見つめる目玉なのだ!

カギ。これを取ると部屋の上のカベが開き、つぎの部屋に進めるようになる。右の連続写真のように部屋と部屋のあいだは縦スクロールする

←つぎの部屋に入った!

←縦スクロールは瞬間で終わる

←カギを取ると上のカベが開く

宝石。これもマネーを増やす。お金と同じように金庫の中に保管されている

警報ベル。これに当たると下の写真のように秘密の目が……。触れるとアウトだ!

↑銀行のお金や宝石を盗み終わったらつぎの銀行へ進む。銀行の隣のお店とパスワードは銀行ごとに変わる

㈱テクノソフト
☎0956-33-5555

発売中

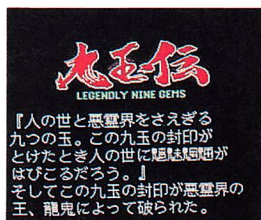
媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	￥7,800

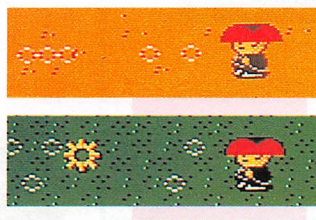
"ちんねん"と"そんねん"は小坊主。"そんねん"は2人プレイのときしか登場しない。ふつうは"ちんねん"ひとりで冒険する。

冒険は8つの場面に分かれていて、場面ごとにいるボスキャラを倒すとつぎの場面へと進める。悪霊界の王"龍鬼"によって破られた九玉の封印を元どおりにすべく、"ちんねん"は戦うのだ。

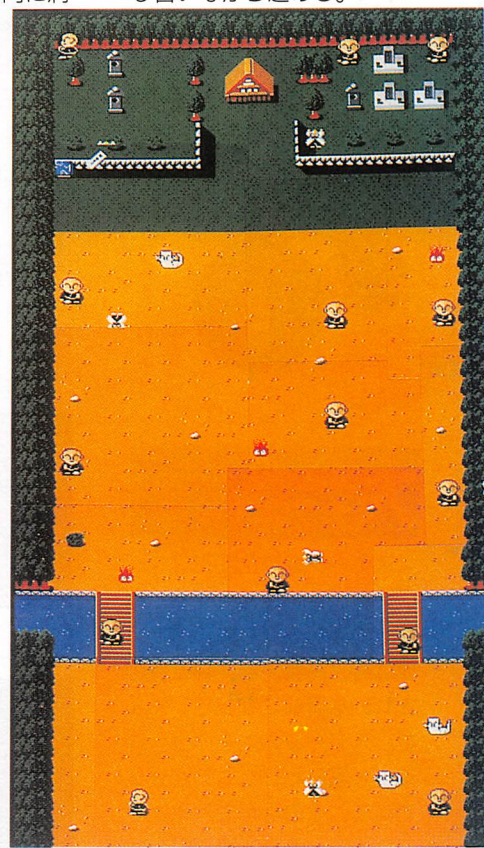
ARPGといえばアイテム。九玉伝では妖怪や魔物といった敵を倒すと倒したところにアイテムが現れる。アイテムには、武器や生命力を回復させる食料、他のアイテムを買うお金などいろいろある。

アイテムのつぎはマップ。とにかく広い。ただ広いだけでなく、ひとつの場面内に洞窟でつながった別の地域があったりして複雑だ。

2人プレイだと2人で協力し合いながら進める。

↑左はタイトル画面でストーリーが表示されているところ。かな漢字まじりの文章だけど、漢字ROMのないMSX2でもちゃんと表示される（ちなみに"魑魅魍魎"はJIS第2水準)。右は2人プレイの画面。左が"そんねん"で右が"ちんねん"。装備や基礎体力などは同じ。色が違うだけだ。ただし、このあとの冒険の進み方によって2人はまったく違うキャラになる

↑もっとも基本的な武器は数珠。敵に投げつけてやっつけるのだ。上からふつうの数珠（始めからもっている)、赤い数珠（2連発になる)、八方弾（8方向に飛ぶ)。武器はこのほかにも木魚、ほら貝などいろいろあるのだ

↑ゲームのセーブやアイテムの選択はマルチウインドウ画面で行う。プレイ再開が遊戯となっているのが小坊主らしい。中央の写真でアイテムの上にある数字は持っている個数。数珠系の武器以外は使うごとに減ってしまうのだ

↑カベになっているところを通っているところ。向こうに隠れているのだ

↑地面に開いている穴はいろいろなところにつながっている。ヒントをくれるヘンなおじさんのところだったり、アイテム屋だったり、見たこともない別の地域だったり。ゲームを進めるカギになっているのだけは確かだ！

↑始まってから3～4分で行けるところまでのマップ。いろいろな敵やアイテムが出現する。この広さで場面1の寿村のほんの一部。どれだけ歩けばつぎに進めるのか……？

敵キャラ120種類以上！入りくんだ長い道のりをどう進むか？

ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
10月12日発売予定

媒体	MEGA ROM（2メガ）
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	6,400円

牙龍王を倒せ！

「約1000年ほどまえに日本に神の子として生まれた藤原政光。彼は宋の国で、人々をこまらし、国中を荒らしまわっている牙龍王の話を聞いて、牙龍王を倒しに行くことになった……」

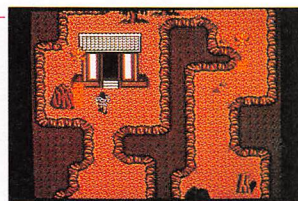
←藤原政光は勇気いっぱい空も飛ぶ

←さあ、いよいよ旅に出るぞ

というストーリーで始まるこのゲームはアクションタイプのシューティングだ。主人公の政光は地上を走ったり、由緒ある朱雀の羽を身につけて空を飛んだりと、危険をかえりみず戦う勇敢な若者なんだ。

彼を待ちうけるのはステージごとにいる大ボスと、そして強敵牙龍王だ。

大忙しの全7ステージ

ステージ数は全部で7つ。広くつづく海があったり、赤い火のステージもある。この他に空、お城、岩、森と色のきれいな構成になっているんだ。ステージの途中には、いくつも家みたいなものが建っていて、そのなかに入るとワープする。それを繰り返して進んでいくのだ。ワープさきを覚えておかなくてはね。

↑くねくねとステージは迷路のような感じになっている

↑空を飛んでいると美しい湖の姿が見えてきたのだが……

ちょっと変わった敵キャラたち

ここで紹介しているのはほんの一部のキャラクタなんだ。ほんとうは敵キャラが120種類以上、アイテムが13種類もある。開発段階では敵キャラが160もあったというのだからすごい。また、それぞれが個性的に仕上がっていておもしろい感じがするんだ。ちょっと不気味っぽい気もしないではないけど……。

↑緑丸が敵キャラ、赤丸がアイテム

ついにここまで来たが……!?

各7ステージにはとある家のなかにあやしいボスが隠れていて、そいつと戦わなくてはならないんだ。にっくき牙龍王とめぐり会うのは、そうかんたんにはいかないということなのかな。

さて、最後には当然牙龍王と対面するわけだけど、相手は人間ではなくて龍なんだ。さて、どうするか？

↑なんだかこの家があやしいようだけど……

↓ややっ、こいつは強そうなボスではないか！

お姫さまを助けることだけがRPGじゃない!

3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH 迷宮への扉

電波新聞社
☎03-445-6111
10月中旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,300円

希望を求めて北へ北へ……

剣と魔法と竜の時代、何人かの若者たちが『希望』を求めて旅に出た。

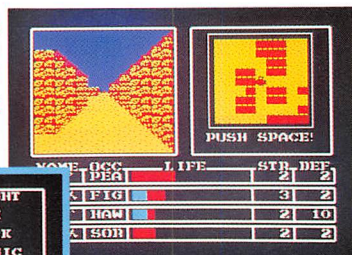
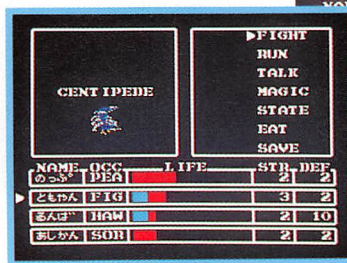
そして、若者たちがたどりついた名も知らぬ大きな島で若者たちは『希望』を見つけることができるのだろうか?

こんな感じのストーリーでゲームは始まるのだ。こういう漠然とした目的のゲームっていうのは最近ちょっと珍しい。たいてい、RPGというと、悪者に捕らえられたお姫さまを助け出すってこと考えちゃうんだけど……。さて、このゲームは農民、戦士、商人、魔術師のいろいろな職業のキャラクタを最高4人まで作ることができ、パーティを組んで旅をすることができるのだ。

名も知らぬ大きな島の南の浜にたどりついた若者たちは北へ向かって旅を続ける。北へ北へと向かうほど強いモンスターが多く出没するようになる。

そんなモンスターから自分の身を守るために、道中のところどころにあるARMSやARMORなどのショップで武器、防具を買い攻撃力、防御力を上げていかなければいけない。

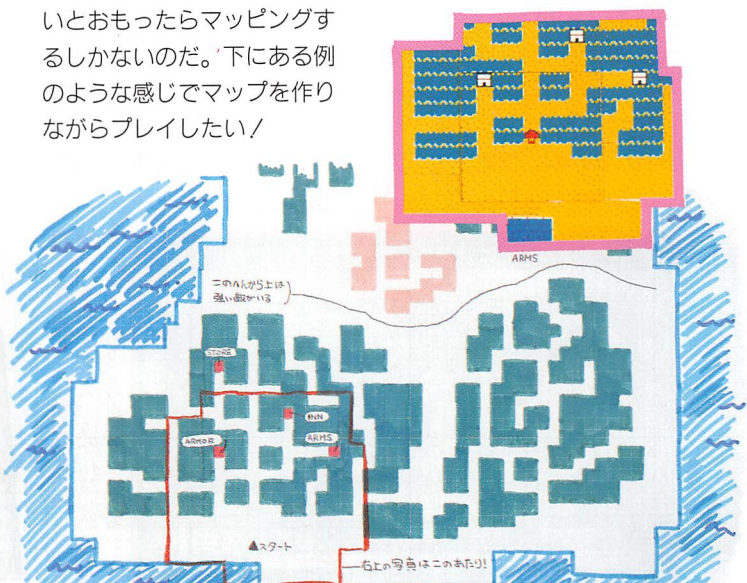
『希望』を求めて、若者たちは旅を続けるのだ。

➲コマンドモードでMAPを選択すると右上の画面に自分のまわりを上から見た図が表示される。これを見ながらマッピングすれば正確にできる

➲いきなり見たこともない強そうなモンスターが出てきた。モンスターの強さを調べるためには、勇気をだして戦ってみるしかない!

マッピングも大切なのだ

このゲームは画面が3Dで表示されるので、迷子になりやすそうに見える。しかし、この島には2つの月があり、月の見える方角で自分のいる位置がだいたいわかるし、自分の向いている方角も表示されているため、そうかんたんには迷ったりしない。

とはいえ、島の全体像はマッピングしないとわからない。このゲームのすべてを知りたいとおもったらマッピングするしかないのだ。下にある例のような感じでマップを作りながらプレイしたい!

➲右上にある2つの月の位置表示の下にある手裏剣みたいなやつは、自分の向いている方角を示している

➲マッピングは方眼紙などを使ってすれば、わりとキレイにできるのだ

超新作ソフト紹介！

カミング COMING

これからクリスマスや年末に向けて、ビッグゲームの移植や楽しい新作がいっぱい予定されているぞ。今回のCOMING SOONは超特急の情報も入って、とってもリッチ！

イース

ソニー☎03-448-3311
12月10日発売予定

媒体	2DD	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	7,800円

RPGの超大物がついにMSXに移植！

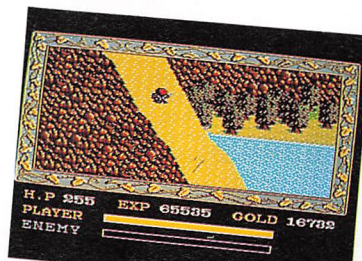
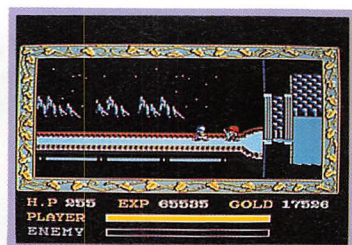
PC-88版で発売されて以来人気の高い『イース』が、MSX2専用(ディスク版)で、12月発売予定をめどに移植が開始されたぞ／　開発は『ザナドゥ』などRPGがお得意の日本ファルコム。

主人公「アドル」は、かつてイースという国にあった同名の"6つの魔法の書"を探さなければいけないのだ。ミネアという町から出発して、村・盗賊の家・神殿・廃鉱などのさまざまな場所を旅する。すれちがういろんな人物と会話をかわし、たくさんの情報を集めよう。敵とは接触すると戦えるので、最初は弱いヤツを相手にしてお金と経験値を稼ぐのだ。建物の中には武器を売る人やヒントを教えてくれる人、助けを求めている人などがいる。話を聞きながら謎を解いていくのだ。

←シェー／　こんなデカいのが出てきちゃった。経験値もエネルギーもまぁまぁあるので、戦ってみるとするか……

画面は縦と横にスクロールして、背景もお店もずいぶんきれいに描かれている。山を登ったり森の中に入ったり、変化のある広大なマップで冒険しよう。敵キャラの数も豊富で、神殿や廃鉱には不気味なデカキャラもめいっぱい出てくるのだ／

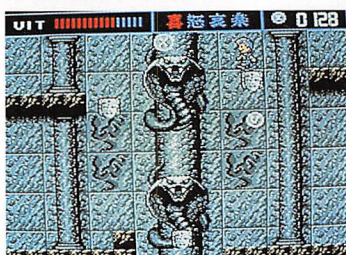
←ここは「オーマンの酒場」だ。バーテン・筋肉質の男・片目の男の3人の誰かに話しかけてみよう。何かヒントになることを教えてくれるかもしれないぞ

↑ここは「ラスティンの廃鉱」なのだ。真っ暗で、自分の周りしか見えないぞ

↑えっさほいさ。山道を登るのは、武装しているとホントにこたえるんだよね〜

↑これはずっと先に出てくる、塔から塔へ行く渡り廊下みたいなところだ

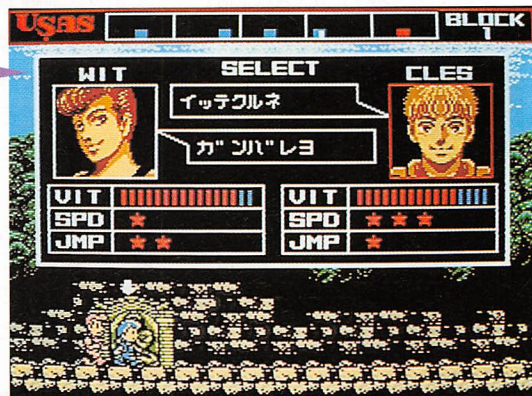
ウシャス

コナミ ☎03-264-5678			
10月下旬発売予定			
媒　体		VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価　格	5,800円

2人で協力してウシャス像の秘宝を捜せ！

今月のコナミの新作は『ウシャス』という変な名前のゲーム。インドである日突然発見された、ウシャス（暁の女神）像の額にはめられていた500カラット台の宝石を探すことがゲームの最終目的なんだ。主人公は探検に出かけるR大学の「ウイット」と「クリス」の2人。5ステージに分かれる遺跡を抜け、それぞれのボスキャラと戦って鍵を集め、めざすウシャス像のある神殿の中へと進んで行くんだ。ウイットは銃を武器にし、クリスは蹴ることが攻撃法になる。2人にはそれぞれパワーアップの度合いによる喜怒哀楽があり、そのときの状態で攻撃力が全然変わってしまうのだ。

↑MSX2だけあって、遺跡の中はとってもキレイ。少し明るすぎるくらいだ

パワーアップは敵を倒して出るコインをどのぐらい取ったかによって決まる。ウイットの銃では、哀のときな普通の弾が出て、楽では連射、怒では火炎になって、喜だと3方向に弾が出るようになる。つまり強くなるためにはまずコインを集めることが必要なわけだ。どんな敵に対しても先制攻撃をかけてコインをもらっちゃおう。

→これがターミナルの画面。体力やジャンプ力、攻撃力の表示を見ながら2人のどちらかをえらぼう。それぞれ得意なステージもあるみたいだ

←この赤い服がウイット。自慢の銃の腕を見せてね！

↑タイトル画面に出るウシャス像。やはりインドふう

2人のどちらかで戦うので、能力を考えて交代しよう。交代は必ずターミナルでなければできないぞ。危険を感じたらターミナル画面に戻って的確に処置を決めよう。全てはキミの腕と頭しだいなのだ！

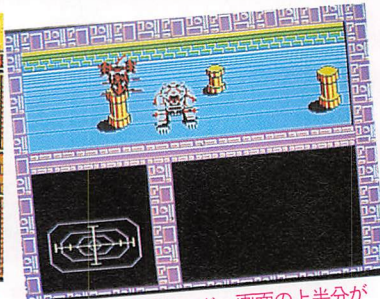
↑仮面みたいに見えるのは、上下に動く。階段かこれに乗ってあちこち移動するんだ

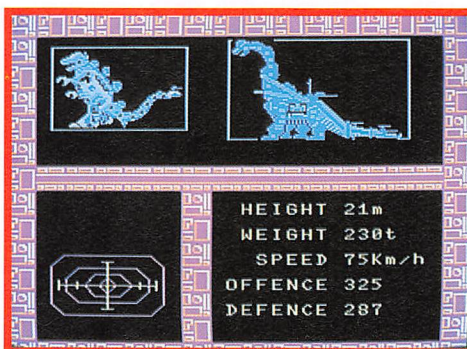
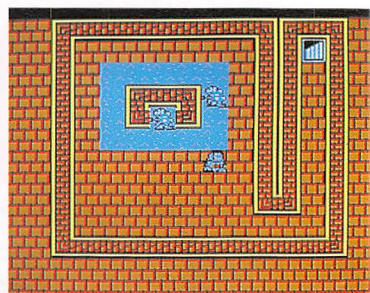
ゾイド ～中央大陸の戦い～

東芝EMI ☎03-847-1494 11月下旬発売予定			
媒　体	メガROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価　格	5,800円

人気のおもちゃゾイドがRPGになった

トミーから発売されて男の子に人気のある『メカ生体ゾイド』が、ゲームに出てきて活躍することになった。ファミコンではもう発売されていて、登場メカがかわいいと評判のゲームなのだ。主人公はゴジュラスMK－II。帝国軍のメカを倒すため、まずはマップ画面をうろついて敵メカとの接触を待つ。敵と会うと突然戦闘モードになり、相手のデータが出る。それを見て戦うか逃げるかを判断するわけだ。戦いを挑むとおしゃれな3D画面になる。敵に照準を合わせて攻撃しよう。この3D画面がほんとっぽくっていいよ。

↑まちに出て勇気ある戦闘仲間を見つけよう。共和国を守れ！　ゴジュラスよ！

↑これが戦闘モード。画面の上半分が左右にスクロールする。狙いを定めろ

↑マップ画面。やっぱりちょっとドラクエふう。「ていさつ」というコマンドもある

↑ゴジュラスのデータ。攻撃能力や守備能力までわかる。少し太りぎみだと思うけど……

↑どうやらここは地下らしい。いったい何が起きたのか!?

アルカノイドII ～リベンジ・オブ・ドゥー～

ニデコ ☎03-253-0761 10月下旬発売予定			
媒　体	メガROM	RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価　格	6,800円

第2弾はゲームセンター版プラスα

『アルカノイド』といえば、いまさら説明しなくてもいいってほど有名なブロックくずしゲーム。第2弾はゲームセンターからの移植にエディット機能をプラスしている。また、画面数は前作の約2倍の64画面もあり、もちろん敵の数もずいぶん増えているのだ。パワーアップアイテムは約13個くらいで、中にはバウス(自機)の長さが半分になってその間の得点が2倍になるアイテムなんてのもあるんだ。また新しく2人対決モードというのがあって、これは画面中央に並んだブロックを壊し、早く自分の持ち玉を相手のエリアに送りこんだほうが勝ちという単純なゲームなのだ。

↓こんどのバオスはパワーアップがいっぱいあるんだぜ！

→単純なゲームだと、かえって興奮しちゃうんだよね♡

※画面はゲームセンター版です。

COMING SOON

怒 〜IKARI〜

SNK ☎06-338-7007
11月発売予定

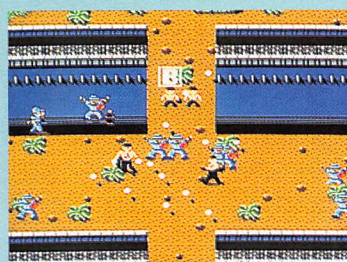
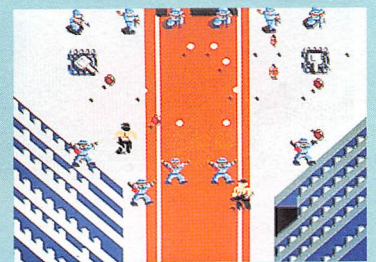
媒　体	[MegaROM]	VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価　格	6,800円

ながーい戦場を2人の兵士が戦い続ける

ゲームセンターとファミコンではずいぶん前から遊べた『怒』がとうとうMSXユーザーも遊べるようになった。これは1人または2人でプレイできるシューティングゲーム。世界征服をたくらむ秘密結社の本拠地を壊滅させる任務を受け、優秀な兵士・ラルフとクラークが戦場へ挑むんだが、この戦場がとにかく長い！　そして敵兵の数がハンパじゃない。敵を倒すとパワーアップアイテムが出るので、取りながら進もう。途中にある戦車に乗るとずいぶん有利に戦うことができる。

←これは顔岩という要塞みたいな敵。近づくと3方向に矢を放って攻撃してくる。武器の手投げ弾をぶつければやっつけられ、あまり強くない

↑上半身裸でなぜかはちまきをした2人が、プレイヤーのラルフとクラーク

↓戦車には敵のものもある。これは敵の戦車に攻撃を受けて、まいってしまっているところ

↑Bと書いてあるのが、手投げ弾の爆風が広がるパワーアップアイテムなのだ

↑ゲームも終わりに近くなり、射撃の得意な敵兵がぞくぞくと出てきたぞぉ〜！

TNT

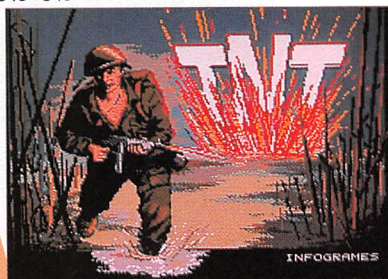
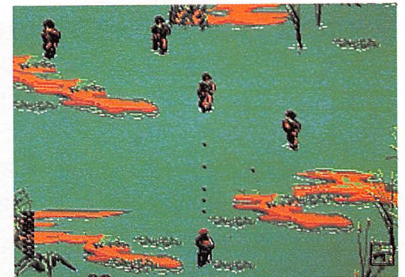
ボーステック ☎03-407-4191
11月13日発売予定

媒　体	[2DD]	RAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価　格	6,800円

こちらはたった1人で戦う戦闘ゲームだ

←画面が美しい。敵兵は完璧に武装していて、見るからに不気味だ。こんなのがいっぱい出てくるんだもん

うっそうと繁るジャングルに、たくさんの敵が見えかくれ。おまけに泥沼の中にはヘビが潜んでいて、知らないうちに近づいてくる！

プレイヤーはマシンガンやナイフなどの何種類かの武器を装備していて、敵を撃ちながらタテにスクロールする画面を進んでいくんだ。泥沼に足をとられるため、なかなか思うように歩けない。草の陰から撃ってくるやつもいるし、後ろから突然ナイフで襲ってくるやつもいる。プレイヤーの持ち弾には限りがあるので慎重に攻撃しなければいけないのだ。

↑これがタイトル画面だ。『TNT』の文字の後ろで爆発が起こり、しぶい音楽が流れるのだ

↑撃て〜！　というふうに連射していると、あっというまに弾がなくなってしまうという

ハオ君の不思議な旅

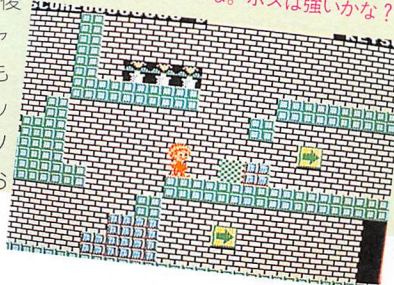
キャリーラボ ☎096-363-0047
12月下旬発売予定

媒体	(ROM)	RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

ファミコンから移植のアクションゲーム

主人公は魔法使いの弟子のハオ君だ。修行中のある日魔法の先生から「この世でいちばん大切なものを見つけておいで」という宿題を出されて冒険が始まる。「たいせつなもの」の正体はもちろんゲームをクリアしないとわからないのだ。ヨコにスクロールする6つのステージで戦い、最後に出てくるお城でボスキャラを倒していくと「いいもの」が手に入る。パワーアップアイテムを取って、サソリやハエみたいな敵と戦おう。「この世でいちばん大切なもの」って、いったいどんなものなのかな。

⬆これはタイトル画面。魔法使いの弟子はこうして不思議な旅へと出かけるのでした

⬆とうとうお城に着いた！　中にはどんないいものがあるのかな。ボスは強いかな？

⬇マップには表と裏とがある。ドアみたいなところで行き来できる

⬅一方通行みたいに矢印がある。ジャンプやダッシュでどんどん進んで行こう！

リターン・オブ・ジェルダ

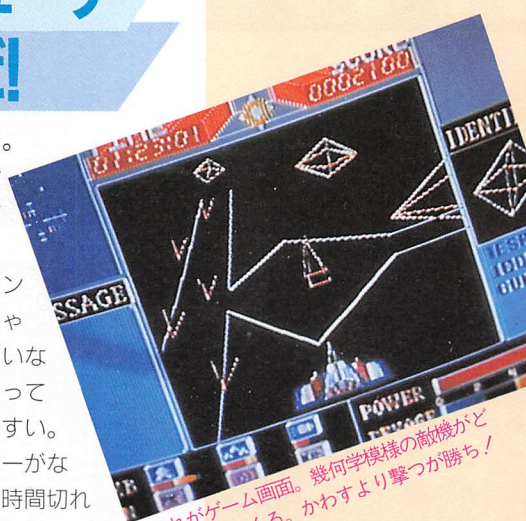
キャリーラボ ☎096-363-0047
11月下旬発売予定

媒体	(ROM)	VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	5,800円

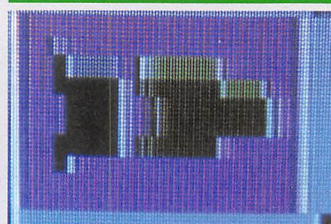
3D画面のシューティングゲームだ!

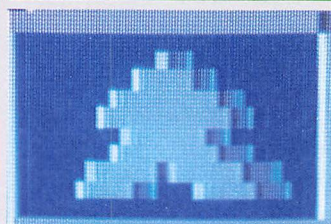
これも『ハオ君……』と同じキャリーラボから発売の新作ゲーム。一度は武器を捨てたはずのジェルダ星が、宇宙海賊の侵略から星の平和を守るため、再び戦闘機を発進させるというストーリーになっている。

3D画面に照準が現れ、敵機をビシビシ狙い撃ちするのだ。もちろん武器(ミサイル)には対空用と対地用と何種類かあるのでその場に応じて使いわけよう。

敵機や背景は線で描いてあり、なかなかシンプル。ごちゃごちゃしていないのでかえって攻撃はしやすい。自機のパワーがなくなるか、時間切れになったらゲームオーバーだ。

⬆これがゲーム画面。幾何学模様の敵機がどんどん飛んでくる。かわすより撃つが勝ち！

武器の一部

レーザー

⬆対空用の武器、レーザー。なかなか強力な破壊力がある

ボム

⬆対地用の武器、ボム。どれが地上物かは左の写真じゃわかんないけど……

 ※画面は開発中のものです。

速報! COMING NEWS

とうとう1ページになって超特急の新作情報を紹介することになりました♥

アシュギーネ 〜虚空(こくう)の牙城(がじょう)〜

パナソフトセンター
12月上旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
価　格	未定

↑T&Eソフト開発のアシュギーネ

ザナドゥ

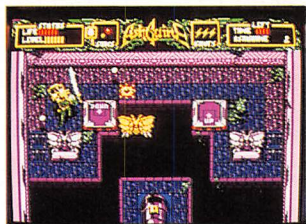
日本ファルコム
11月発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
価　格	6,800円

↑ディスク版よりきれいと評判!

アシュギーネ 〜復讐(ふくしゅう)の炎〜

パナソフトセンター
12月上旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
価　格	未定

↑マイクロキャビン開発のはRPG

ハイドライド3 〜ザ・スペース・メモリーズ〜

T&Eソフト
12月上旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
予　価	7,800円

↑4メガロムでシリーズの完結編!

OGRE オーガ

システムソフト
10月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
予　価	5,800円

↑人気のシミュレーションゲーム

大戦略

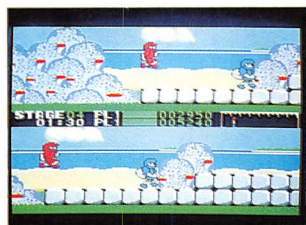
マイクロキャビン
11月10日発売予定

媒　体	1DD
対応機種	MSX2 専用
価　格	7,800円

↑エディット機能つき。お楽しみに

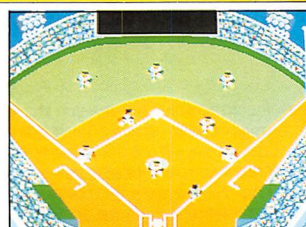
SUPER RUNNER

ポニー
12月5日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
価　格	5,800円

↑コンピュータとトライアスロン!

ピクトリアスナインII

ニデコ
11月下旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
価　格	6,800円

↑高校野球編。どこが優勝するかな

ほかにもイロイロ

●パック・イン・ビデオは11月下旬に『ファミリービリヤード』を発売する予定。9(ナイン)ボールを含む4種類のゲームがあるそうだ。●アスキーは『ウイザードリィ』のシナリオ1を開発中。ディスク版で年末発売の予定だ。●ポニーは待望の『ウルティマIV』を年末発売の予定で開発中。●東京書籍は日本ファルコムの『太陽の神殿』でMSX界にデビューする。MSX2専用・2メガロムで、年末発売の予定。●ゲームアーツは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を年末発売の予定で開発中。●コンパイルもやはり年末に『ガーディック外伝』を発売する予定。●少しエッチなソフトを発売しているフェアリーテールからは『殺しのドレス』というアドベンチャーゲームを10月下旬に発売する予定。

FAN VOICE

国境も言葉の違いも超えて
コンピュータの世界は万国共通

中村博行

キャリーラボは読者の方にはあまりなじみのないソフトハウスかもしれません。今年のはじめに、MSXで『マッドライダー』というゲームを出しましたが、どちらかというとほかのパンコンをおもに扱っているソフトハウスです。でも、これから年末にかけて、MSXのソフトを3本出します。

そのうちの1本が、韓国のソフトハウス「ソフトメン」と提携して制作した『リターン・オブ・ジェルダ』です。このゲームは、ワイヤフレームの3Dシューティングで、PC98や88で出していたものをMSX2用にリメイクしたものです。画面の周囲にコンピュータからのメッセージを表示するなど、ちょっとシミュレーション的な要素も加えてみました。

シナリオや画面のデザインなど、細かいゲームの設定はキャリーラボで作り、それをソフトメン側に伝えて実際のプログラムにしてもらう形をとっています。

ソフトメン側との打ちあわせは意外にスムーズにいきました。技術者どうしがお互いにとっての外国語である英語で話しあうわけですが、やはり、コンピュータの世界はどの国でも同じなので、話が通じやすいのです。

ただ、ひとつだけ困ったことがありました。それは、ディスクドライブが手に入らなかったことです。日本でMSX用のディスクドライブを手に入れて韓国に送ることになっていたのですが、どこを探しても品切れで、まいってしまいました。読者の方のなかにも、そんな経験を持っている人がいるかもしれませんね。

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の中村氏が指名した人物は、『リックとミックの大冒険』を出しているハミングバードソフトの社長さん、今西守氏です。

PROFILE

なかむらひろゆき　1974年、法政大学法学部卒。秋葉原のオーディオメーカーに勤務していたころ、マイコンの存在を知り、独学でソフトの開発を始める。81年、キャリーラボ設立。82年、ゼロソフト設立。現在、キャリーラボ取締役社長。1950年、熊本県生まれ

EDITOR VOICE

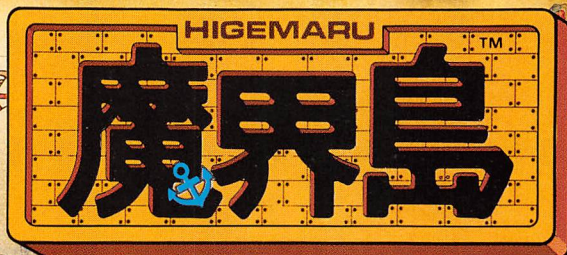
読者にとって今はまだ10月にすぎないが、なんといってもわたしたちは11月号である。11月といえば、12月はすぐ目の前だ。気の早い商店街ならもうジングルベルを拡声器から流している季節である。どういうわけか、ジングルベルを聞くと人はなにかを買いたがる。それにあわせて、メーカーは新製品を発表したがる。だから、この時期は新製品情報だらけになる。そうなると、当然、わたしたちのような情報雑誌などは11月号の仕事が終わる9月末あたりから、12月号のことで頭がいっぱいになる。12－9＝3。計算の結果、わたしたちの頭のなかは切り上げ約3か月、ぶっとんでいるのである。これはすごい。12月号の記事は、もし12月に読んだとしても、十分読めるように作られるだろう。そんなものを3か月まえに考えているわたしたちは、いったい何者なのだろうか。答え、ただの雑誌の編集部である(意外とつまらないじゃん)。ただの雑誌の編集部にしかすぎないわたしたちが、ぶっとび3か月先を考えている、このクソいそがしい時期に果たして12月号の予告など自信を持ってできるだろうか！　などと声を大にしつつ、

AD INDEX

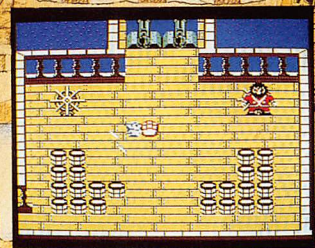
■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR IN CHIEF＝山森尚■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝今野文恵＋上村治彦＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋岩井浩之＋小幡英司＋佐藤善一＋白戸知巳＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝菅はるこ＋田祟由紀＋星野博和＋横川理彦■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一〉＋原健二＋若尾輝見＋菅治孝＋粕谷利昭■ILLUSTRATORS＝遠藤主税＋しまづ★どんき＋中野カンフー＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝青柳義郎■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒川万里子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION

行く手をはばむ
魔物や海賊たちを倒し
秘宝を手に入れろ!

新発売!

HIGEMARU™
魔界島
~七つの島大冒険~

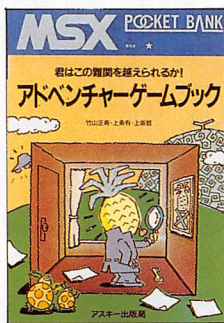
伝説の海賊キャプテン・ビアドが財宝を隠したという7つの島々。今ではその一帯に「ひげ丸軍団」と名乗る海賊が出没する。この「ひげ丸軍団」を倒し、隠された財宝を使って人々を幸福にする事が君の使命だ。さあ、果てしなき冒険の海へ出発/ますは、適船と戦って「島のカギ」を手に入れよう。島のボスを倒すまで、次の島のカギは手に入らない。プレイヤーのライフptsは敵を倒すごとに増えていくぞ/アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。

製　造　株式会社カプコン　　販売元　株式会社アスキー

MSX2　MEGA ROM
V-RAM容量128K
メガROMカートリッジ
定価6,800円

MSXはアスキーの商標です。　メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

あるとないとじゃ大違い/
便利ツール、コキ使って!
MSXマガジン編集部著　定価 680円

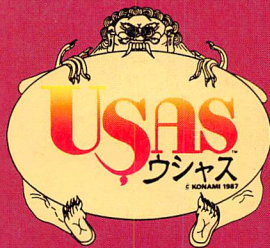
プログラムづくりの強力な助っ人「プロの道具を集めたツール集。強力マシン語デバッガ、MSX2のスプライトキャラクタ・グラフィックキャラクタ作成ツール、マシン語プログラムをDATA文にするツールなど。便利機能を収めたこの一冊でプログラムづくりが百倍楽しくなる!!

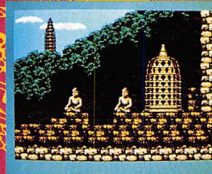
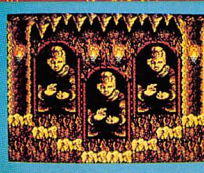
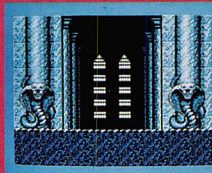
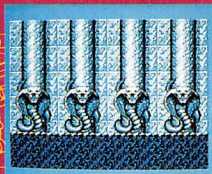
君はこの難関を越えられるか/
アドベンチャーゲームブック
竹山正寿・上条有・上坂哲共著　定価 580円

きれいな画面で操作も簡単、ワクワクするほどおもしろいアドベンチャーゲームばかりを集めました。「危険な屋根」「ルーム908」「フランス料理の作り方」「メディアコントロール」の豪華4本立て。本格的ミステリー気分もタップリ味わえて、手軽に楽しめるゲーム集。

ポケバン流
BASICのコツ
島本笹清著　定価 580円

BASICの入門書を読んだけれど、やっぱりプログラムが組めない。そんな半分あきらめかけている方にも、必ずBASICでプログラムが作れるように、プログラミングのコツを伝授します。入門書ではやさしすぎ、テクニカルっぽい本だとむずかしすぎると思う人に最適です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部　TEL(03)486-8080　株式会社アスキー

KONAMI
面・白・多・彩、考古学ロマン。
ウシャス

失われた秘宝を求めて、シルクロードへ。

ウダツのあがらない考古学者、アトレ助教授と2人の研究生にめぐってきたビッグチャンス――それは、インドで発見された"暁(ウシャス)の女神"像の秘宝を探しだすことだった。いま彼らは、たった1枚の古地図を手がかりに、4つの神殿をめざす。

●画面は、開発中のものです

ジャンルを超えた面白さが、MSX界を魅惑する。

史上初、プレイヤーが**喜・怒・哀・楽**の感情をもった！**愉快な2人**の中から好きなキャラクターを選べる**マルチプレイヤーアクションゲーム**。MSXの常識を超えた**美しいグラフィック**と、RPG・シミュレーション・シューティング・迷路など**多彩な要素**が楽しめるぞ！！

MSX2対応
1Mビット
5,800円
10月下旬発売

MSX対応　1Mビット　SCC 搭載
5,800円　絶賛発売中

エンジンからカーボディまで、それぞれのパーツを組み合わせ、じぶんがデザインした車でチャレンジできる空前のレーシングゲーム！コースも全部で21と充実しているうえに、SCC搭載、2人同時プレイ可能で、臨場感あふれるリアルドライビングが楽しめるぞ。

SCC とは…。

MSX及びアーケードゲーム用にコナミが独自に開発したウェーブ音源LSI。従来のMSX音源(PSG)と比べるとその差は歴然です
- 5つの出力ボードを持ち、PSGとの同時使用で全8音ポリフォニック出力が実現。
- 波形合成データRAMを内蔵、ゲームに適した波形が自由に作成できる。
- PSGやFM音源では得られない、独特な音色の作成が可能。

週刊テレフォンサービス実施都市

地区	テレフォンナンバー
〔関東地区〕	東京：03-262-9110
〔関西地区〕	大阪：06-334-0399
〔北海道地区〕	月寒：011-851-3000
〔北陸地区〕	新潟：025-229-1141
〔九州地区〕	福岡：092-715-8200
〔四国地区〕	愛媛：0899-33-3399
〔東北地区〕	秋田：0188-24-7000
	青森：0177-22-5731

コナミからビデオが出るぞ！

ゲームのBGVをはじめ、アニメーション・コメディなどメニューも多彩。11月6日新登場。

グラディウス2・アイデア公募当選者

たくさんのご応募ありがとうございました。
- グラディウス2大賞　野倉 弘次　(千葉県)
- ジオラマ部門優秀賞　大河原 正年　(群馬県)
- アイデア部門優秀賞　一ノ瀬 博人　(長崎県)
- イラスト部門優秀賞　中川 潤　(大阪府)
- シナリオ部門　該当者なし

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

MSX・FAN
1987 NOVEMBER 11月号
第1巻第8号(通巻8号)
昭和62年9月11日第三種郵便物認可
編集人 山森 尚
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価360円

©徳間書店 1987 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089−11